闘うパソコンゲームマガジン

1990年6月1日発行(毎月1回1日発行)　第8巻　第6号 通巻第67号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 6月号 定価530yen



電撃速報
ロードス島戦記
OVAイベント開催

(完全攻略付録)
この1冊で
聖戦に勝つ!
ポピュラス聖典

特集 シミュレーションゲームウォーズ
SLG WARS
大航海時代/バトル
天と地と/ロボクラッシュ
三國志II/戦略空軍



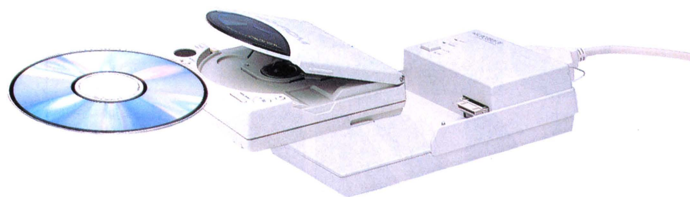
NEC

キミの88が、いっきに CD-ROMマシンに大変身。

すでにPC-8800シリーズ*1を持っているキミは、別売のCD-ROMドライブ*2とインタフェースセットを追加するだけで88をCD-ROMマシンに変身させることができる。ライン入力がついたステレオラジカセがあれば、豪快なステレオサウンドが思う存分楽しめるよ。

*1 適応機種：PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR（PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。）

*2 PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ（CDR-30）を接続することも可能です。〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉



CD-ROMドライブ（PC-8801-30）標準価格 30,300円（税別）

CD-ROMインタフェースセット（PC-8801-31）標準価格 34,800円（税別）

ますます身近に、パワフルデビュー！

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードもますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ

PC-8801FE2

テレビとつなげる本格パソコン

320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵

※CD-ROMドライブを接続することはできません。

本体標準価格 119,000円（税別）

（ディスプレイは別売です。）



「ぼくらの88人気投票」結果発表

「ぼくらの88人気投票」に、たくさんのご応募アリガトウ。24,845通もの投票がありました。そのベスト3を発表します。

No.1 PC-8801MC（5,566票）
No.2 PC-8801MA2（3,604票）
No.3 PC-8801mkIISR（2,725票）

人気No.1に輝いたPC-8801MCに投票してくれたキミたち全員にくマックベアテレホンカード〉をプレゼント。これからも、みんなの88をヨロシクネ。

＊発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません。ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(943)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　No.1　日本電気グループ

コンプティーク

1990 ⑥ June Vol.67 発行／角川書店

CONTENTS 6

COVER & PINUP

AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろ子
HAIR＋MAKE／藤原光代
MODEL／宍戸留美



6月です。一部の地域の皆さんを除いて、全国的にジメッとする季節を迎えなければなりません。そんな時期ですから、今月は思いっきりフレッシュに、5月21日デビューのピッカピカのアイドル、宍戸留美ちゃんで勝負します。

《**特集**》シミュレーションゲーム ウォーズ

SLG WARS

シミュレーションゲームの華は“戦い”である！緻密な戦略をたて、高度な戦術を用い、敵を完膚なきまでに叩きつぶすための攻略特集なんである！



SPECIAL 1

多摩豊のアメリカ見聞録 PartⅡ

アメリカのゲームデザイナーが一堂に会するCGDCをサン・ホセに直撃取材。シムシティのウイル・ライトほか著名デザイナーのインタビューもあるぞ!!

SPECIAL 2

《BIG対談》パソコンゲーム進化論



作家・川又千秋、荒俣宏両先生がパソコンゲームを通じて、“進化”の不思議を語り合う!?

SPECIAL 3

ビデオアニメ版ロードス島戦記



アニメ版ロードスの武器・アイテムなど最新の詳細設定を特別公開!! 全国4カ所で開催されるOVAイベントへの読者招待もあるぞ!!

全知全能特別付録

ポピュラス聖典 〜神への道〜



多くの人間がちぎれたようにハマリまくった恐怖のシミュレーションゲームを、ゲーム別Q＆Aも付けて徹底攻略。この1冊で聖戦を勝ちぬくのだ!!



トップシークレットテレフォン
(03)221—9999

●コンプティークではゲームのジャンルを略記する事があります。

RPG:ロールプレイング	ACT:アクション
SLG:シミュレーション	SPT:スポーツ
AVG:アドベンチャー	TBL:テーブル、パズル

SOFT TOP 20

SOFT EXPRESS

REVIEW

安田均のパソコン版

HOW TO WIN

RPG WORLD

AVG WORLD

SLG WORLD

ESSAY

SPIRITS

HARD PACK PAGE

《福袋》

《巻末コミック》

●SFスペースコミック
トップをねらえ! NeXTGENERATION

●お元気冒険コミック
ルーンワース 星の勇者



絶・賛・発・売・中
ロードス島戦記
福神漬
ふく じん づけ
いろいろなおいしさをいっぱい詰め込んだ、お楽しみパック。
「ロードス島戦記」(灰色の魔女)をお持ちでない方にも、存分にお楽しみいただけます。
PC-9801VM/UV以降
標準価格3,800円
いつの間にこんなにそろえたの!
ロードス島戦記
灰色の魔女
RPGの基本をしっかり押さえた本格派ロールプレイングゲーム。
MSX2/MSX2+
VRAM 128K 2DD 4枚組
ジョイスティック・ジョイパッド対応
PC88VA
PC-9801VM/UV以降
標準価格9,800円
©Kadokawa shoten/H.YASUDA & Group SNE
MSX マークはアスキーの商標です。
ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255
◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。
Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

たくさんの人とのふれあいがある！

たくさんの会社とかかわりあい、多くの人とふれあう。
人と人とのふれあいが私たちを成長させてくれると考えています。

SEGA
●ソーサリアン(メガドライブ)

brother
●セレクテッドソーサリアン
シリーズ他

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
●イースI、II(PCエンジン)

ビクター音楽産業株
●イースII(ファミコン)

キングレコード株式会社
●ファルコムレーベル
アニメ「イース」シリーズ

エポック社
●ドラスレI(ゲームボーイ)

Falcom

角川書店
●コミックソーサリアンシリーズ
小説イース他

SIERRA
COARSEGOLD, CALIFORNIA U.S.A
●SORCERIAN (IBM PC)

Brøderbund
SANRAFAEL, CALIFORNIA U.S.A
●LEGACY OF THE WIZARD (NES)

MEDIA GENIC
MENLO PARK, CALIFORNIA U.S.A
●TOMBS and TREASURE (NES)

KYODAI
SANRAFAEL, CALIFORNIA U.S.A
●Ys (IBM PC)

ふれあいスタッフ募集！

ソフトウェア開発スタッフ

ゲームソフトのプログラマー（アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ）※自作の完動の作品に操作説明・開発機種・期間等を記入したコメント、及び自分のコンピュータ歴等を記入したものを添付し、お送り下さい。

制作担当スタッフ

①シナリオライター　②デザイナー
※1は自作のシナリオにあらすじ・人物紹介などを添付してお送り下さい。
2は自分の作品にコンセプト等のコメントを添付してお送り下さい。

ゲームソフト・グラフィック担当スタッフ

※デッサン・レイアウト・色彩感覚が判断できるものを3〜4点描いてお送り下さい。

企画運営スタッフ

商品の企画／販促／プロモーション
ファルコムショップの運営・管理他
※企画の基本は物を売り込む仕事です。まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付して下さい。自分に熱意かあれば、あらゆる仕事へのチャンスと可能性があるのもこの企画スタッフです。

音楽担当スタッフ

コンポーザー／アレンジャー／マニュピレーター
※自作の曲を3〜4曲作り、使用機種・録音方法を記入の上お送り下さい。（出来れば楽譜も）

➡➡応募方法⬅⬅

1履歴書（写真貼付）　2経歴書（書式自由）
3作品等（各希望職種覧参照）
以上3点を下記まで郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
(1〜2週間後)

〆切なし、いつでもどうぞ

■ご注意
応募書類及び作品は返却致しません。
あらかじめご了承下さい。

■書類送付先
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
日本ファルコム スタッフ募集係
(TEL.0425-27-0555)

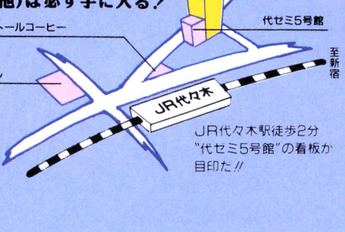
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501



ファルコム最新情報発信基地
──ファルコムショップ──

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品（グッズ・CD・コミック他）は必ず手に入る！
ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう！

〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917



JR代々木駅徒歩2分
"代ゼミ5号館"の看板が
目印だ!!



Dragon Slayer®

The Legend Of Heros

We've returned to our roots with number 6 of our series. There was a very special feeling when we completed the first Dragon Slayer. Since then we have strived to always put in something new as our priority. In Xanadu, Sorcerian, Ys, and Ys III we were most concerned if this impact came through as soon as you saw the screen. But this feeling was stille a little different from when we completed the first Dragon Slayer. In our 6th Dragon Slayer, we have used the very same ingredients as in the first Dragon Slayer. With the same earnest and serious feelings as when we completed the first and with the rebirth of Dragon Slayer in mind, we have taken up the crest for "VI". At first glance, it appears to be a simple RPG but as you proceed you feel in your heart "something new!". And if you do feel something...
Please congratulate Falcom for growing (gaining a level?) a little bit larger.



物語の冒頭部分、涙、涙のスタートである。

仲間を助け出したら、さあ城へ進撃開始だ!

闘士ソニア　気の強いレジスタンスの女闘士。反面、セリオスに気を寄せるかわいらしい一面も。

セリオス王子　ファーレン王国の王子にして本編の主人公。趣味はスライムいじめ。

遊び人ロー　フラムの呪文を得意とする炎の遊び人。見たとおりのひねくれ者。

ゲイル　様々な経験を経て仲間に加わったが、その正体は不明。

再びアクダムを追って船に乗り込め!

ドラゴン牧場には何度も足を運ぶことになるはずだ

Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION



F·M TOWNS 6月8日発売！

●1ドライブ対応可●RAM2Mバイト必要●3.5"2HD 3枚組
●ジョイスティック、キーボード対応●CD対応●価格8,700円





いよいよ宿敵アクダムとの対決だ！

ドラゴンを呼べばどこにでも行けるぞ！





ヨシュアの目や鏡でマップが見れるぞ。



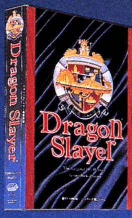
修道士リュナン　アクダム打倒のためレジスタンスの一員に。後にセリオスと行動を供にする様になる。



いよいよ最後の決戦に出発だ。

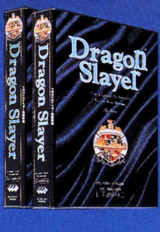


好評発売中！



PC-8801SR/ VAシリーズ

●2ドライブ専用●ジョイスティック対応●CD ROM対応●128KB増設RAM対応●デジタルCRTでもプレイできますが、アナログCRTでプレイすることをお薦めします。●ブランクディスクが3枚あれば、シナリオ(SAVE)ディスクのバックアップが作れます。●価格8,700円（税別）

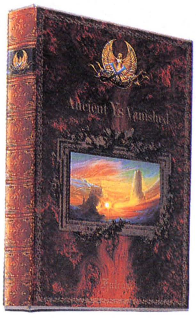


PC-9801UV以降 PC-9801VM以降

●メモリー256KB以上必要です。●2ドライブ専用●I/Oバンク方式RAMボード対応●FM音源ボード対応●3.5"2HD 5"2HD(3枚組)●PC-9801/E/F/M/Uでは動作しません。●400ラインモニターが必要です。●価格8,700円（税別）

明記して代金と消費税をそえてお申し込み下さい。　〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社 ※ドラゴンスレーヤーは日本ファルコムの登録商標です。

君は、知っているか？
(YES/NO)



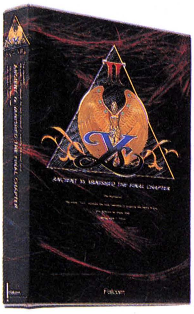
すべてはここからはじまった。

イースI

6冊の書に秘められた謎。
立体感あふれるグラフィック・美しいBGMに導かれて、
冒険(たび)が始まる

■対応機種
- PC8801SRシリーズ 5'-2D(2枚組)
- PC9801／PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD
- X1-turboシリーズ 5'-2D ●FM-77 3.5'-2DD
- FM-7 NEW7 5'-2D(2枚組) ●FM-77AV専用 3.5'-2D(2枚組)
- MSX2 3.5'-2DD

■各機種7,800円(税別)



この感動(おもい)を、忘れはしない。

イースII

壮大なストーリー、
よりリアルになったグラフィックと高速スクロールが彩る、
興奮と感動の終章(エピローグ)。

■対応機種
- PC8801SRシリーズ 5'-2D(4枚組)
- PC9801／PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3.5'-2DD(3枚組)
- X1-turboシリーズ 5'-2D(4枚組) ●FM-77AV 専用 3.5'-2D(4枚組)
- MSX2 3.5'-2DD(3枚組)

■各機種7,800円(税別)

■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を

Falcom

SORCERIAN

ソーサリアン



2年半の時を経て、さらに新しい。

1988年12月、"ソーサリアン"は、ロールプレイングゲームが、
ロールプレイングゲームだけで生きられる時代を終わらせた。
そう、"ソーサリアン"は、かつて類を見ないほど端正に、
ファンタジックなロールプレイング、奥深いアドベンチャー、そして
シャープなアクションまでも包含してしまったのだ！
それから2年半。"ソーサリアン"は、独自の柔軟なシステムのパワーによって、
次々とエキサイティングなシナリオと驚きを、ユーザーに提供し続けてきた。
1作ごとにまるで異なる物語の妙。
連作だからできた、プレイヤーキャラの限り
ない成長の喜び。2Dから疑似3Dまで、
あらゆる手法で描き分けたグラフィックの絢。
120種類もの魔法を、プレイヤーが創造できる不思議。
そして好奇心を駆り立てる隠れたアイテムの誘惑……。
2年半という時間さえ、この魅力を流すことはできなかったのだ！
"ソーサリアン"シリーズすべての原点は、ここにある。君の目の前に。

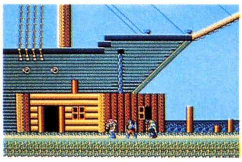
無限の可能性、進化するRPG ソーサリアン

■シナリオは次の15話で構成されています。



天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。



呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ち向かえ。

- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 囚われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクィーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち

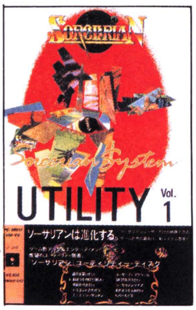




●マニュアルは全魔法・全シナリオ解説付。176Pの超豪華版。

●PC-88SRシリーズ5'2D(5枚組)●PC-98F/VM5'2DD(5枚組)●PC-98U/UV3.5'2DD(5枚組)●X-1 turboシリーズ5'2D(5枚組)●PC-88VA専用5'2DD(5枚組)各9800円(税別)

変わりつづける、広がりつづける、ソーサリアンの世界。



UTILITY Vol. 1

魔法や武器の売買が簡単にできる！
他にもクイズやBGMなど盛りだくさん！

- 道具の売買
- 魔法をかける
- 名前の変更
- ユーザーディスク・ツール
- BGM
- 「ソーサリアン」クイズ
- お便りコーナー
- ドラゴンと戦う
- 「ミニミニ ソーサリアン」



SCENARIO Vol. 1

AVGの要素が増した、謎解きの面白さがあふれる第1弾。

- 魔性の島
- いけにえの神殿
- 悪魔に魅いられた花
- ああ、ジョゼフィーヌは今何処に……
- アマゾンの剣（つるぎ）

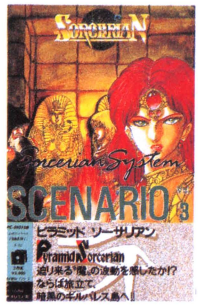


SCENARIO Vol. 2

戦国ソーサリアン

戦国の世に巣食う〝魔〟を討て！日本を舞台にソーサリアンが大活躍。

- 武田信玄の章
- 織田信長の章
- 豊臣秀吉の章
- 真田幸村の章
- 徳川家康の章



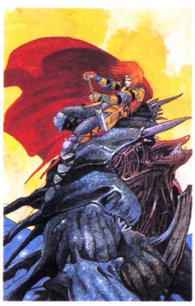
SCENARIO Vol. 3

Pyramid Sorcerian

広大なピラミッド、神殿、迷宮のトラップをかわせ！

- 血ぬられた王家の秘宝
- 魔の下僕ガッシュの陰謀
- 心を失った姫君
- 嘆きの神殿
- 魔王ギルバレスの迷宮

●PC-88SRシリーズ5"2DD（2枚組）●PC-98F/VM/VX5"2DD●PC-98U/UV/UX3.5"2DD●X-1 turboシリーズ5"2D（2枚組）●PC-88VA専用5"2DD各3800円（税別）



NEW SCENARIO Vol. 1

SORCERIAN SYSTEM NEW SCENARIO

宇宙からの訪問者

SFの世界を舞台に、壮絶なる戦いがくり広げられる。

- 愛と悲しみのバンパイア
- 海は広いな
- 食虫植物の森
- 未知なるものへ

brother パソコンソフト自販機 ソフトベンダー武尊

●PC8801シリーズ●PC9801シリーズ
●X1シリーズ 各3500円（税込）

●この商品はブラザー・タケルより発売されています。



NEW SCENARIO Vol. 2

Gilgamesh Sorcerian

ギルガメッシュ・ソーサリアン

機械がいっぱい詰まった時計台の内部や、不気味なドワーフの村など
今までのシナリオとは一線を画す色彩で彩られた世界。

- 双頭の魔犬
- 復讐の黒き勇者
- 二槽のナルキッソス
- 呪われたペンタウァの悲劇
- 白夜に消えた村人

brother パソコンソフト自販機 ソフトベンダー武尊

●PC8801シリーズ●PC9801シリーズ
●X1シリーズ 各3500円（税込）

SELECTED SORCERIAN

■ソーサリアンファンの応募によるシナリオ入選作がゲーム化され、タケルより好評発売中！

以後、入選作が次々にゲーム化！
それゆけ！ドトーのトライアスロン／封印

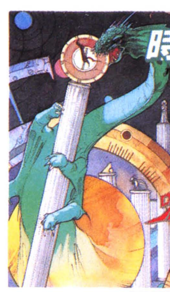
brother パソコンソフト自販機 ソフトベンダー武尊



1 美しき花嫁 / 銀の灯が消えた街

プラス DISKマガジン vol.1

- ●美しき花嫁 — 矢野賞受賞作品
- ●銀の灯が消えた街 — 黒田賞受賞作品



3 時の神殿 / 呪われた遺跡

プラス DISKマガジン vol.3

- ●時の神殿 — 大賞受賞作品
- ●呪われた遺跡 — 佐藤賞受賞作品



2 パンドラの箱 / 灼熱のワナ

プラス DISKマガジン vol.2

- ●パンドラの箱 — 荒俣賞受賞作品
- ●灼熱のワナ — 谷山賞受賞作品



4 闇に消えた女神 / 妖夢幻伝説

4月末日発売予定

プラス DISKマガジン vol.4

- ●闇に消えた女神 — 加藤賞受賞作品
- ●妖夢幻伝説 — 審査員特別賞作品

シナリオDISK プラス DISKマガジン

これが内容だ！
シナリオの紹介 原作者の紹介
ソーサリアンファンクラブ 各社
CM N・P・C B.G.M 編集者
リスト（予定）

●PC8801シリーズ
●PC9801シリーズ
●X1シリーズ 各2900円（税込）

プレゼント！

◈セレクテッドソーサリアンシリーズ・ディスクシールをもれなくプレゼント！

◈セレクテッドソーサリアン1～5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ！

大事なご注意　追加シナリオ、及びユーティリティーには、同一機種、同一メディアの「ソーサリアン」が必要です。

※ソーサリアンは日本ファルコムの登録商標です。

Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

大盛況!!

ファルコムフェスティバル'90

3.26.P.M.16:00～「新宿ルミネホールACT」



■グッズやレコード売場は大混乱!



■J.D.K.バンド初の迫熱ライブ!!



■豪華賞品争奪ワイワイゲーム大会!

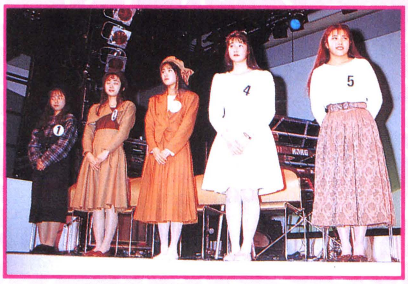


■"ミス・リリア"グランプリに輝いた杉本理恵ちゃん!!

約2,000人の中から選ばれて本選大会に出場した10人の美少女達!!



①廣岡恵美子さん ②今溝良子さん（準グランプリ） ③石川文子さん ④江川知安紀さん ⑤大出恵美子さん ⑥斉川ルミさん（審査員特別賞） ⑦吉岡里佳子さん ⑧杉本理恵さん（グランプリ） ⑨中澤美佐子さん ⑩海老根香織さん（審査員特別賞）

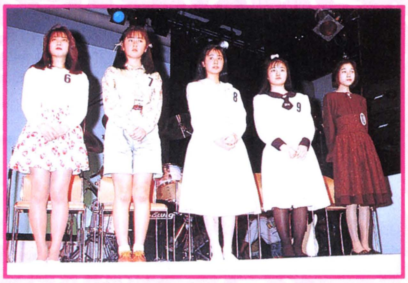


み・な・さ・ん
あ・り・が・と・う

■主催
日本ファルコム

■後援
キングレコード

■協賛
ハドソン／セガ・エンタープライゼス
ビクター音楽産業／ブラザー工業／角川書店



ゲーム・ミュージックの宝庫
キング CGM シリーズ

"ミス・リリア"グランプリは

杉本理恵ちゃんに決定!!

みんなの"リリア"です。どうぞ、よろしく



杉本理恵プロフィール
●本名:杉本理恵　●本籍:大阪府
●生年月日:昭和49年9月25日
●星座:天秤座　●血液型:B型
●学年:堀越高等学校1年
●SIZE:S158cm・W48kg・B79cm W58cm・H86cm
●好きな色:白
●趣味:綺麗な絵を見るのが好き。よく美術館にいきます。それと物語や詩を書くこと…。
●好きな食べもの:たこ焼き、ケーキ
●好きなアーティスト:T.M.NETWORKさん。
●将来の目標:うーん、せめて他人に不快感や違和感を与えるような人にはなりたくないけど…。

緊急速報 パーフェクト・コレクション Ys〈7.21〉/YsⅡ〈8.21〉発売決定!!

みんなが待ちに待ったアルバムがいよいよ発売されるぞ。あの「イース」と「イースⅡ」が、それぞれCD2枚組のパーフェクトコレクションシリーズとなって登場だ!!
DISC1は、おなじみ、米光　亮による、全曲スペシャルアレンジバージョン。DISC2は、ボーカル・バージョン、NeW Age Musicバージョン、J.D.K.BANDスペシャル・バージョン、そして今回、角松敏生バンドのKeyboadなどでおなじみだった、林 有三によるスーパー・アレンジ・バージョンとバラエティに富んだ内容でお届けしちゃうのだ。詳しい内容については、次号の広告で紹介するので、お見逃しなく!!

●ディレクター●プロモーター 他
CGMスタッフ大募集!
ファルコムレーベル、コナミレーベル
お問合せは… TEL.03(945)2122 境(サカイ)まで


zainsoft
バルーサの復
いま甦る、恐るべき悪魔
平和を愛す、正義の勇者が立ち上がる。



- 横から見た8方向スクロールゲーム。
- サンプリングを多用したリアルな自然の音がゲームの臨場感を盛り上げます。
- アクションを主体にしたストーリー展開。
- 多数の登場人物が意志を持ったリアルな行動を行います。

バルーサの復讐

時は昔、平和で豊かな国があった。

人々は、争い事に悩まされることなく、穏やかに暮らしていた。

ところが、この平和な国を征服しようと企む者がいた。魔界の大魔王バルーサであった。

バルーサの力は強大であり、一方この国の戦闘力は無に等しい。辺境の町や村は、バルーサの魔力によって呼び出されたモンスター共によって次々と滅ぼされていった。

なすすべもないこの国に、バルーサを倒すべく立ち上がった一人の勇者がいた。彼も争いを好まない国民性を引き継ぐ人であったが、平和を守る使命が彼を戦いに赴かせ、人々を愛する心が彼を厳しくしていった。バルーサの繰り出すモンスターを倒し、さらに力を増したこの勇者は遂にバルーサの息の根を止めたのであった。

そしてこの国に、再び平和が戻った。

それから60年………。

バルーサは復活しつつあった。

バルーサの魂は確かに、勇者によって滅ぼされた。しかし残されたバルーサの怨念が、彼の魂を再生していた。この恐ろしい魔力。これがバルーサの本性なのだ！バルーサが生返りつつあることは、誰も知らない。かっての英雄も、今はもういない。そして、バルーサ復活の時は、すぐそこまで来ている。

遂にバルーサの魂は復活した。

人間に対するバルーサの執念は深いものだった。バルーサは人間界の征服をもう一度試みるため、魔界に戻った。かっての手下であった使者達を収集するためである。60年ぶりに帰って来たバルーサに待っていたのは、以外な運命であった。城の入口に黒い影が立っている。

ウロビス「ほう、魂は再生したか……。」

バルーサ「おまえは!ウロビス!!」

ウロビス「久しぶりだな、バルーサ。ここまで来るとは見事だと言っておこう。」

バルーサ「たいした口の聞きようをする。ふん、どうやらこのわたしが、邪魔になったようだな。」

ウロビス「ふふふ、人間ごときに倒されたおまえなど眼中にないが新しく大魔王になられた、アレスター様の御命令でな。おまえを始末した後、この国を支配する。安心して死ぬがよい！」

バルーサ「ふざけたことを！」

魂は完全に復活したが、肉体を持たぬバルーサに勝機はない。ウロビスよりわずかに速く印を結び、魔法を唱えたバルーサは、この危機を切り抜けることに成功した。しかしバルーサは、この新たな使者に追われる身となり、魔界全体を敵にまわすこととなった。

ウォークの国(島国)

かってバルーサによって壊滅状態に追い込まれたこの国では、年に1回武術大会が行われていた。

この大会を開くことによって国の戦力を高め、再びバルーサのような魔の手が伸びてこようと太刀打ちできるようにするためである。この大会はバルーサが滅びた翌年に、いまは亡き侍従長によって提案された。

その間、数多くの強者を世に送り出したが、この3年間連続して優勝している勇者ステイルは、歴代の勝者の中でも1番の強者だと噂されていた。そして、今年の大会もあと1月と迫っていた。

ステイルの家族は、海辺の町ラピスでひっそりと暮らしていた。と言っても、彼は母親マリーとの二人暮らしである。彼の父も有名な戦士であったが、海賊との戦いで戦死した。当時大会の勝者だった彼の父は、ウォーク国近海を荒らしている海賊キャプテン・パンクの征伐に単身出向いたのだった。彼の姿を見た海賊の手下共は次々に海に逃げ込み、キャプテン・パンクとの一騎打ちとなった。そして、しばらくの格闘の後、大きな痛手を負ったパンクはサーベルを投げ出し、遂に命乞いをした。

彼が気を許した隙にパンクは、懐から短剣を取り出し切りかかったのである。こうして彼の父は命を落としたのだった。そしてステイルの祖父は、バルーサを倒したかの英雄である。つまりステイルは、彼らの血を受け継ぐ生粋の勇者なのだ。

ある日ステイルは海岸を歩いていると、一人の女の子が倒れているのを見つけた。気を失ってはいたが、怪我はないようだ。貴族階級の娘だろう、地味だが高級な衣裳と装飾品を身に付けている。衣服が傷んでいる、どこからか流れ着いたのかもしれない。ほっそりとした体つき、髪の毛は長く顔立ちは繊細であったが、わずかに疲れの表情を浮かべていた。

彼は自分の家に女の子を運び、母親は薬草と熱いスープの準備をした。しばらくすると女の子は意識を取り戻した。

「ここは……? あなたは……だれ?」

「大丈夫だ。ここは俺の家さ。俺の名はステイル、海岸で気を失ってる君を見つけて、ここまで運んできたんだ。」「ありがとう……私の名前はティア・ローエングリン、エデルの国……そうだわ!お兄様が!みんなが!」彼女は家を飛び出そうとする。「一体どうしたんだ?落ち着いて話してみてくれないか?ほらスープでも飲めば気が安らぐぜ。」

スープを飲んで一息着いた彼女は、ゆっくりと話し始めた。「私たちの国、エデルはアレスターと名乗る大魔王に、またたく間に侵略されたのです。

呪いを架けられる者や殺される者や、多くの犠牲者を出しましたが全滅を免れるため生き残った者は国を捨てることを決心しました。そして、船に乗り込み出航しましたウォークの国を目指して……」「なんということだ。でもここがウォークの国だよ。」「そうですか。ところが船は無事出航出来たのですが、一週間後の夜空から現れた悪魔によって沈没させられてしまったのです。沈んでゆく船の上で私の兄は最後まで悪魔と戦っていましたが、呪いを架けられ連れ去られてしまい、他の人達も生きているかどうか……」「きっと生きているさ、心配しなくていい。ティア、君のお兄さんも戻ってくるよ!俺にまかせてくれ!必ず助け出す!」「でもあなたをこんな恐ろしいことに、巻き込むわけにはいきません。それに呪いを解くには、アレスターの持つムーグ石が必要だそうです。」「おそらく魔の手は、すぐこの国にも届くだろう。その大魔王とやらを叩くなら少しでも早いほうがいい。そしてムーグ石を手にいれてみせる。」「ごめんなさい……。では私もついて行きます。」「いや、君はここにいるんだ。ここなら安全だ。母さん、ティアを頼むよ。」「わかったよステイル、気を付けるんだよ。」「どうかご無事で。」こうしてステイルはアレスターを倒すことを決心し、武術大会での賞金で船を買いウォークの国を旅立った。

ZAINSOFT
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL.(0794)31-7453

ディオス

DIOS CD ROM VERSION

Action S.F. Role-Playing Game

迫り来る臨場感。戦士たちの熱い叫びがこだまする。

プロの声優による、熱のこもった会話がゲーム全編に登場。
戦いに挑む若者たちが繰り広げる、SFアクションRPGゲームDIOSに、
PC-88シリーズ対応CD-ROM版が新登場。

- 緊急事態発生、惑星ディオスで謎の生物が突然暴れ始めた。一体何が目的なのか?
- 壊滅寸前の惑星ディオスに7人の勇者が立ち向う。
- ゲームの進行は7人(男5人、女1人、子供1人)がバラバラに行動し、誰からでも進めていけます。
- ゲーム画面は横から見た断面図にさらに奥行きを加え立体的な移動を可能にした8方向多重高速スクロールを実現。
- サウンドボード2に対応し、BGM及びサンプリングを使用した効果音がステレオで広がります。(サウンドボード2未装置の場合効果音はFM音源を使用)

西暦2231年開拓惑星ディオスにて謎の生命体が人々を虐殺し始めた。その後派遣された国連監視宇宙軍が瞬く間に壊滅し、惑星の秩序回復の為7人の有志が名乗りを挙げた。



■適応機種

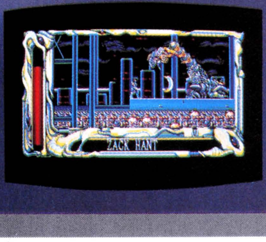
PC-8801MC対応(CD ROM版)
声優の生の声による会話がゲーム全編に新発売

- PC-8801SR以降 (5″2D 8枚組) ¥9,800
- PC-9801M以降 (5″2HD 4枚組) ¥9,800 (3.5″2HD 4枚組) ¥9,800
- X68000(5″2HD 4枚組) ¥9,800
- MSX2 (3.5″2DD 4枚組) ¥9,800

好評発売中!







ZAINSOFT
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL.(0794)31-7453

資料請求券
コンプティーク
6



U

有史以来、連綿と語り継がれてきた興亡の物語。

いま君が壮大な歴史の証人となる！

究極のRPG

ウルティマ

Ultima® V

1980年に第一作が全米で発売されて大評判となった「ウルティマ」シリーズは、1980年代にⅠからⅣまでが発売され、ブリタニア王国の創世から繁栄にいたる波乱の歴史が連綿と語られてきた。
そして1990年、ついにブリタニア王国の新しい歴史が語られようとしている。
「ウルティマⅤ」。永遠の繁栄が約束されたかのようなブリタニア王国にしのびよる破壊の影とは……。

- さらに複雑化したマップの広さは「Ⅳ」の2倍！
- 時間の概念を導入し、昼夜の別も表現！
- 会話データは「Ⅳ」の4倍！
- 登場人物にそれぞれの行動パターンを付加！
- 進化した魔法の種類が45種類！

●パソコン版●

7月21日発売

（特製マップ、ウルティマ・コイン付き）



¥9,800（税抜）

ポニーキャニオン新作ニュース 03-236-2000

PONY CANYON INC.

日本語版・パソコン

AD&D®

全米No.1の「AD&D®」がついに登場！
語り継がれてきた伝説とドラゴンと魔法の世界!!

▶絶賛発売中◀

•アクションRPGタイプ•

HEROES OF THE LANCE

ヒーロー・オブ・ランス



神々の怒りにより、〈大変動〉が起きて300年余り。〈暗黒の女王〉タキシスはその魔手をクリンに伸ばそうとしていた。しかしタキシスの恐るべき力に対抗できる唯一の力、信仰心はすでに人々の心になかった。「ランスの仲間たち」は人々に信仰心を蘇らせるために、〈まことの癒し〉をもたらすミシャカルの円盤をサク・ツァロスの神殿から持ち帰るべく、苦難の冒険に旅立つのだった。RPGのアクション部分に重点をおいて仕上げられた「ヒーロー・オブ・ランス」。緻密に描き込まれたキャラクター、戦闘、魔法、隠されたアイテムなどをめくるめくAD&D®の世界が展開する！



- PC-9801シリーズ 5"〈2HD〉 F75F5122
- 3.5"〈2HD〉 L75F5122
- PC-8801 SRシリーズ 5"〈2D〉(3枚組) M75R5122
- PC-88VA 5"〈2HD〉 F75A5122
- X1turboシリーズ 5"〈2D〉(4枚組) M75J5122

〈各〉¥7,500(税抜)

- FM TOWNS用 6月21日発売 FM TOWNS CD-ROM
- MSX2用 '90年発売予定

Heroes of the Lance developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました

◉ファミコン版◉「ヒーロー・オブ・ランス」▶夏・発売予定 ¥6,800 R68V5929(税抜)

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. TSR, Inc.

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン
映像制作本部 ポニカ制作部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
☎03-221-3131

札幌支店	011-232-5151	仙台支店	022-261-1741
東京支店	03-464-9201	名古屋支店	052-602-0111
大阪支店	06-541-1971	広島支店	082-243-2916
福岡支店	092-751-9635	ニッパンポニー	03-667-3741

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

•ファンタジーRPGタイプ•

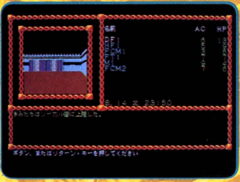
POOL OF RADIANCE

プール・オブ・レイディアンス



戦いの中から多くの伝説が生まれた。フランを解放せよ!

「プール・オブ・レイディアンス」の舞台は、〈月海〉と呼ばれる内海の北側の地で展開する。話の中心となるのは、「ストジャナウ川」河口にある「フラン」と呼ばれる都市である。この都市は、はるか数千年前に最盛期を迎えたが、外敵の侵入により、しだいに荒廃し、やがて、人住まぬ廃墟となった。「フラン」は、その後いくたびの盛衰をくりかえしたが、今日の「フラン」は、「新市街」に住む「評議会」を中心とする人間の軍と「旧市街」に住む「邪悪」な軍が戦っている。





- PC-9801シリーズ 5"〈2HD〉 F98F5124
- PC-9801シリーズ 3.5"〈2HD〉 L98F5124
- PC-88VA 5"〈2HD〉 F98A5124

〈各〉¥9,800(税抜)

Pool of Radiance developed by Strategic Simulations, Inc.
このゲームはSSI社によって開発されました。

AD&D®第3弾
◉日本語版パソコン◉「ヒルズ・ファー」'90年発売予定

ポニーキャニオン新作ニュース 03-236-2000

PONY CANYON INC.

GAME ARTS



HAR八KIRI



J.S.スタインバーグ（シナリオ著者）
1960年12月８日，米国コネチカット州生まれ，５歳から12歳までを京都で暮らす．以後，米国へ帰っても「忍者」や，「めんこ」などの日本文化伝承につとめる．大学卒業後も日本熱はやまず，ついに日本を舞台にした壮大な物語「HARAKIRI」を完成させる．また,パッケージに収められた「忍者本」は,彼の忍者研究書である．

近日発売　標準価格8,700円（税別）

■PC-88SRシリーズ（4枚組）
・2ドライブ専用・サウンドボードII，FM音源対応
・ジョイスティック対応
・デモのみアナログモニタ専用



プロ野球ファミリースタジアム
'90年度ペナントレース版

近日発売 標準価格7,800円（税別）

■ FM TOWNS専用
・ジョイパッド専用
・ユーザーディスク用に3.5"-2HDのディスクが1枚 必要です．

・登場する球団は，16球団！
・戦えるコンピュータモードは3段階，好きな思考ルーチンが選べる．
・オリジナルルールや，追加機能も充実．たとえばエディット機能で自分だけの夢の球団を作ることもできてしまう．
・FM-TOWNSの機能を最大に活用．スピーディなゲーム展開が楽しめる．もちろん目をみはるグラフィックスや，最新の"サウンドドライバー"による臨場感あふれるサウンドも見逃せないぞ！

RAKIRI
(ラ)(キ)(リ)

- 操作が簡単
- 新ルール導入　疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
- 19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
- 忍者による情報工作で敵をかく乱できる
- 4人で遊べるマルチモード機能搭載
- 未知の敵　第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される





＊登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです．実際の人物・団体名・地名とは一切関わりがありません．

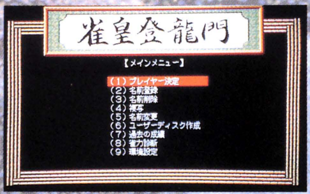
日本プロ麻雀連盟認定

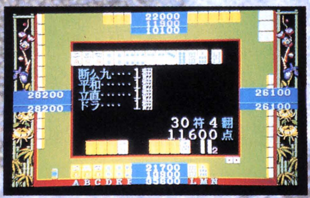
雀皇登龍門
じゃんおうとうりゅうもん

好評発売中　標準価格9,800円(税込)

■PC-9801シリーズ

5"-2HD	5"-2DD（通販のみ）
3.5"-2HD	3.5"-2DD（通販のみ）





ゲームの特徴
- コンピュータ麻雀初！
日本プロ麻雀連盟認定のソフトです．
- 競技麻雀・一般麻雀の両方がプレイできます．
- 個性豊かな27人の雀士が対戦相手です．
- 半荘終了ごとにあなたの打ち方をグラフでチェックできます．
- 級位認定機能・雀力診断機能付き．
- 昭和63年度，プロテスト問題集・オリジナル問題集付き．

NOTE版　発売決定
対応機種
- PC-9801LS/LX/LV/NOTE
- PC-286L/LS/NOTE F
- PC-386LS

GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL.03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！　下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．)　住友銀行池袋支店 普通口座1102614



発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金9:00～12:00 13:00～17:00（祝祭日を除く）

■総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

Strategic Confrotation

シミュレーション最前線。
システムソフト

IMPERIAL FORCE

インペリアル・フォース

2000光年の彼方に。

常にシミュレーションゲームのシーンをリードする、システムソフト初のSF戦略ゲーム登場。プレイするたびに新しく作成される銀河系宇宙を舞台に、宇宙艦隊を編成し、星間ネットワークを築いて勢力を広げていく。目指すは敵国の首都をことごとく占領し、一大宇宙帝国を築くこと。勝負の鍵は、艦隊の編成とフォーメーション。壮大な宇宙を舞台に、帝国の威信をかけた戦いが始まる。

開発中

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO

■5"-2HD, 3.5"-2HD

- ●NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11, Ver3.10, またはVer3.30/A/B)が必要です。
- ●640KB以上のRAMが必要です。
- ●2ドライブ必要です。
- ●PC-9801/Uでは使用できません。
- ●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
- ●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
- ●専用高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。
- ●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
- ●本製品はハードディスクには対応していません。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

価格 8,800円(消費税は含まれておりません)





※画面は開発中のものです

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2~3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

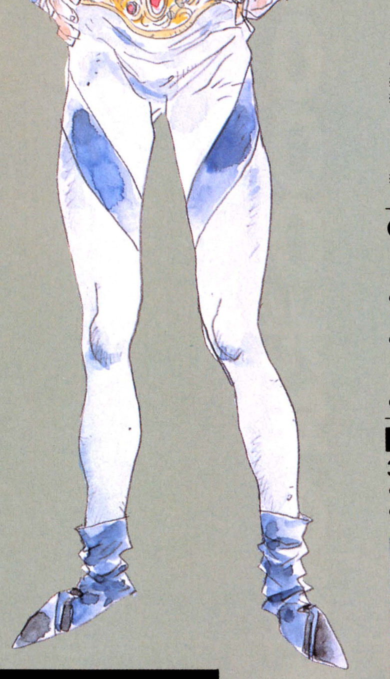
SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2

総合カタログVol.3請求券
コンプティーク6月号
有効期限:1990年6月末

目覚めよ、新たなる冒険者達!!

Rune Worth
Rune Worth, is the world of the boundary between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.
黒衣の貴公子
™





絶賛発売中!!

●PC-9801VM, UV以降
PC-286, 386シリーズ、NOTE対応
5"2HD/3.5"2HD　2枚組
●サウンドボード対応●ジョイスティック対応
※VM, UVは要RAM640Kbyte.2ドライブ専用
※PC-9801/E/F/M/VF/U2/XAでは、ドライブRAM等の増設の如何にかかわらず、作動いたしません。また1ドライブのみ搭載のPC-286L/LE/LFおよびPC-286 NOTE Executiveでは、ドライブを増設しても作動いたしません。
※高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。液晶ディスプレイにも対応しています。

●PC-8801SRシリーズ・VA, 98DO対応
5"2D　5枚組
(2ドライブ専用)
●サウンドボードII完全対応、ADPCMをフルサポート
●NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載
●ジョイスティック対応(98DOを除く)

MSX2/MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上)
3.5"2DD　3枚組
●MSX-MUSIC(FM音源)対応
●ジョイスティック対応

RPG戦士達よ、遊びは冒険であり、未知なるものへの挑戦である!

RPGの常識を覆す!すべては夢から始まった。
マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ……、今までのRPGでは体験出来なかった感動を、新たに創る!
ハイドライド以来、このことに歳月をつぎ込み、本物に近い真実の世界を創造する。過去の固定概念にとらわれず、真の夢と感動が味わえるソフト創りを目指す。そんな思いを込めたARPGが「ルーンワース」だ。経験値を無くし、行動範囲に制限がなく、ストーリー展開はプレイヤー自身によって創られる。……。新次代にふさわしいRPGを思う存分に味わってほしい。「ルーンワース」、決して一言では語れない。体験したものだけがわかる真実の世界がここにある。とおり一辺のありふれた世界に没頭するのもいいだろう。忘れないでほしい。大切なのは何事にも恐れず、挑戦する勇気であることを……!

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。



写真はPC98



写真はPC98



標準価格 各¥8,800
表示価格に消費税は含みません。

「ルーンワース全曲集」
ALL SOUNDS OF RUNE WORTH
ポリスターレコードより好評発売中!
●CD:PSCX-1003 ¥2,472(税込)

T&Eマガジン25号発行中!!
★X68000新作速報★NEW 3D GOLFニューコース「エイトレイクスG.C.」、「ルーンワース」PC98版紹介など情報満載。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT
企画・開発・製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　PHONE:052-773-7770
●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500

T&Eマガジン No.25請求券 コンプティーク6月号
カタログ請求券 コンプティーク6月号


BURAI
ブライ
上巻
好評発売中
●PC-8801SR以降 5"-2D(9枚組)
標準価格8,800円(税別)
●PC-9801VMシリーズ以降、要640kb
(VM2は16色ボードが、必要です)
3.5"-2HD、5"-2HD(4枚組)
標準価格8,800円(税別)
●MSX2,MSX2+(6枚組)要漢字ロム
標準価格8,800円(税別)
●FM-TOWNSシリーズ(CD-ROM版)
標準価格9,800円(税別)
天命、今、我に下れり。
闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。
●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217



KONAMI
製作費五十億円の角川映画をはやくもゲーム化！
壮大な歴史シミュレーション。
天と地と
戦国ヒロイックファンタジー
題字・金田石城
©KONAMI 1990 ©角川書店/海音寺潮五郎
週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606 鹿屋0994(44)3977
ダイヤルは正確に


歴史からの刺客。
徳川家康
6月23日、PC-9801シリーズ、映画日本公開と同時発売予定。
PC-8801シリーズ、X68000、MSX2.2+開発進行中。
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

帝王がご一緒します。

ジャック・ニクラウス

PC-88版登場!

あの世紀のプロゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールと彼自身が設計した2コースの計54ホールを舞台に、リアルな3D画面で臨場感あふれるゴルフが楽しめるファン待望の全米大ヒットソフトPC-88でもいよいよ発売。プレイヤーの実際の視点にたつ画面、ホールレイアウトの完全再現、ボールの転がりから障害物の反応までなにもかもまるで実際にプレイしているような現実感。最大4人までプレイ可。ジャック・ニクラウス他個性いっぱいのコンピューター・プレイヤーも9人登録。プレイ方法はストローク、マッチ、スキンズの3方式。








収録コース ジャック・ニクラウス特選18ホール ■オーガスタ7、10、12、13 ■セント・アンドリュース12、14、17 ■リビエラ10、18 ■ペブル・ビーチ7、8、13、18 ■バルタスロール4、17 ■ミュアフィールド18 ■オークモント18 ■メリオン11 ■ロイヤルリザム12 ■キャッスル・パインズ・ゴルフ・クラブ18ホール ■デザート・マウンテン18ホール

コース・データ集も順次発売!

コースデータ集 Vol.1
89三大メジャー大会開催コース編
収録コース
- オーク・ヒル(全米オープン)
- ロイヤル・ツルーン(全英オープン)
- ケンパー・レイクス(全米プロ)

計54ホール

6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降
発売中 ■X68000 ■J-3100 ■AXマシーン ■IBM/PC/AT/AX
各¥4,800(税抜)

ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

好評発売中 ■PC-8801SR以降 ■PC-9801VM以降 ■PC-9801UV以降 ■X68000 ■J-3100シリーズ ■AXマシーン ■IBM-PC/AT/XT 各¥8,800(税抜)

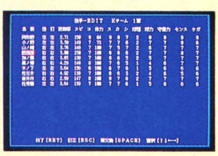
コースデータ集 Vol.2
インターナショナル編
収録コース
- オーストラリアンGC(豪)
- セント・クリークGC(日)
- セント・メリオンGC(英)

計54ホール

6月15日発売 ■PC-9801 VM以降 ■PC-9801 UV以降 ■X68000
各¥4,800(税抜)



画面写真はX-68000版です

やじうま ペナントレース 1990データ

君だけの熱闘!

1990年版データ集も開幕にあわせて発売中!

大好評「やじうまペナントレース」。今年のペナントレースにあわせて1990年版完全選手データ集発売。
ドラフト、トレード、新外人選手までの新戦力を今年のペナントに完全網羅。
一足早いペナントレースで優勝を競え!!

- PC-8801SR以降〈Sリーグ6球団プラスPリーグ1球団データ収録〉
- PC-9801シリーズ、X-68000〈Sリーグ6球団Pリーグ6球団計12球団データ収録〉

注 このソフトには「やじうまペナントレース1988」(PC88、PC98)「やじうまペナントレース1989」(X68)が必要です。
各¥4,800(税抜)

▶「データ集」が楽しめるオリジナル「やじうまペナントレース」X-68000版も好評発売中!
- 「やじうまペナントレース1989」(X-68000対応)
- 「やじうまペナントレース1988」(PC-88、PC-98対応) 各¥7,800(税抜)

もう逃げられない！

噂を超えた面白さ！

世界中で数々の金字塔を打ち立てたリアルタイムRPG「ダンジョン・マスター」の興奮は本物だった。
3Dグラフィックスに展開される奥の深い迷路、数々のトリック、パーティーを突然襲って来る不気味なモンスター、組合せと熟練度によって決定される魔法、それぞれの武器によって異なる攻撃方法、そして何よりもプレイヤーの思考、行動にリアルタイムで反応する見事なゲーム・システム……

このゲーム抜きでR.P.G.は語れない。



ダンジョン・マスター

好評発売中
■X68000 マウス対応
■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO
■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES
要バス・マウス/アナログRGB対応

各¥9,800（税抜）

「ダンジョン・マスター」オリジナルTシャツ（Mサイズ）
¥1,800（送料込み）にて限定発売！



ご希望のかたは現金書留にて下記通販係までお申し込み下さい

■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3％消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株（通信販売係）

第一志望へ一気合格！ーランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのための必勝の記憶術〈通信指導〉



2分で20個も暗記できてビックリ！

北川れなさん（中3・高知県）



記憶術を知った時、本当に歴史年表や数学の公式などを一日で覚えられるのかな？と正直言って信じられませんでした。でも興味がわいたので入会。さっそく基本から始めたのですが、一ヵ月過ぎた頃には理料の電流を通さない物質約20を2分で覚えてしまって自分でもビックリ！その後、テストでいい結果が出るたび「自信」と勉強の「楽しさ」が身につきました。

一時間で数十の歴史年号を暗記

山村貴史くん（中3・宮崎県）



僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラククラOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？ 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこういち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分、かる～い調子で憶えられる。

だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!? どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

混沌と虚無に向け、ここに躍り出る！

TAKERU
SOFTWARE VENDING NETWORK SYSTEM
NEW CONCEPT IN SOFTWARE SALES BACKED BY AN ADVANCED DISTRIBUTION SYSTEM
BROTHER HAS CHANGED THE WAY SOFTWARE IS DISTRIBUTED

ソーサリアン・ワールドがまた広がった！
今回は「妖夢幻伝説」と「闇に消えた女神」の2作品。
復讐と暗黒の世界にキミは挑まなければならない。
さあ立ち上がれ、

SELECTED SORCERIAN 4

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETA MACHI / YOMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTÔ NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FÛIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

5月中旬発売予定





〔あらすじ〕月の女神であり精霊でもあるセレーネは、姉である太陽の女神と共に空の世界を治めていた。ところがある日、セレーネが闇の王に連れ去られてしまったのだ。姉である太陽の女神は失意のあまり、世界を照らすことができず、世の中は暗闇につつまれていった。



この人の作品は完成度が高いですね。よく「ソーサリアンを」研究しています。ただそれだけにめずらしくはないですね。もう少し創造性があれば大賞も夢ではなかったでしょう。

〔あらすじ〕108年前に強大な権力をもって栄えたパズス朝。しかし国民は革命を起こし、パズス国王を108の封印にかけ、封じることに成功した。108年が過ぎ、封印から解かれたパズス12世は人間への復讐を企んでいた。ソーサリアンはこの計画を阻止するために今立ち上がる。

「妖夢幻伝説」には舞台を中国に持ってきて、パンダやキョンシーを出したのはおもしろい。

シナリオDISK
妖夢幻伝説
闇に消えた女神

プラス

DISKマガジン Vol.4
これが内容だ！
シナリオの紹介/原作者の紹介/ソーサリアンファンクラブ/各社CM/モンスター/B.G.M/編集者リスト

次回は、この2作品だ!!

それゆけ！ドトーのトライアスロン
SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON

封印
FUIN

プレゼント!!

★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント！
★セレクテッドソーサリアン1～5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ！

PC8801・VAシリーズ
PC9801シリーズ X1シリーズ
¥2,900（消費税込）

セレクテッドソーサリアン1・2・3 人気沸騰発売中
〔PC8801・VAシリーズ/PC9801シリーズ/X1シリーズ〕 プラス DISKマガジン **¥2,900**（消費税込）

セレクテッドソーサリアン3





セレクテッドソーサリアン1

美しき花嫁
UTSUKUSHIKI HANAYOME

銀の灯が消えた街
GIN NO HI GA KIETA MACHI

セレクテッドソーサリアン2

パンドラの箱
PANDORA NO HAKO

灼熱のワナ
SHAKUNETSU NO WANA

（お詫び）コンプティーク90年5月号65ページに掲載されました、「大戦略IIIエディタセット」記事内で、不適切な写真を使用し、㈱システムソフトに対し多大なご迷惑をおかけしましたことをお詫び申し上げます。ブラザー工業㈱・コンプティーク編集部

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03) 350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-8666
	ビッグカメラ池袋北口店4F	(03) 988-0020
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

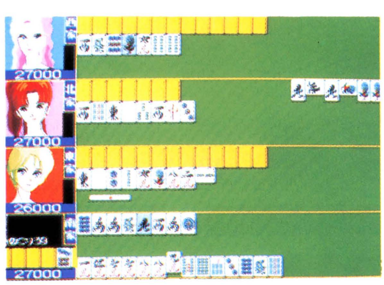
ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

びんびん麻雀 ピーチエンジェル



必勝の目的はエンジェル救出!
キミはもう天使たちに
心を奪われっぱなしだ!!





3人の美女を相手にキミは勝負する。この相手がまたメチャンコ手ごわい! おそらくキミがこれまで体験した麻雀ゲームの中でも最強のレベルではなかろうか。しかし、負けるわけにはいかない。囚われ身のエンジェルたちをキミの手で救出しなければならないからだ。勝利の女神が輝けば、エンジェルはキミに最高の感謝の気持ちを示してくれるぞ。さあ、エンジェルたちを救い出せ!

好評発売中!!

X68000版 **¥4,900**(税込

好評発売中

野球道

実際の球団の選手データをもとにして作られたのが90年度版選手データ集。
これでキミのチームもガラッと戦力一新。監督として心強い味方がこいつで得られるぞ。

野球道データブック'90
(PC-9801シリーズ/PC-8801シリーズ/X1シリーズ/MSX2)
¥2,100(税込)

野球道IIデータブック'90
(PC-8801SR以降/VA5"2D・PC-98DO可)
¥2,500(税込)

大戦略IIIマップ集
「世界激闘編」
第8面司令本部戦略用地図プレゼント

対応機種PC-98シリーズ5"2HD/3.5"2DD
発売中!! **¥3,100**(税込)
※このソフトを使用するには、「大戦略III」が必要です。
※「大戦略III」は、㈱システムソフトの登録商標です。
開発 総合ビジネスアシスト







夢中世界をさらに広げる
ロマネスク・ロールプレイング。
今、TAKERUからキミに捧ぐ。

- データがコンパクト。しかも徹底した先読み。だから無駄なアクセス時間が大幅DOWN
- 5万字を超えるメッセージ！ ROLL UP/DOWNキーで何度でも読めるのが新しい
- 滑らかでスムーズな1バイト4ラインスクロール
- 画面中、最大35枚のウィンドゥ
- パーティーのメンバーはストーリーの展開によって入れ替わる
- 個別のグラフィックを持つ登場人物が40人以上！
- しかもセリフはシチュエーションによって様々に変化

PC-88SR以降（3枚組）　¥6,800（税込）

伝説が今なお生きている国があった。

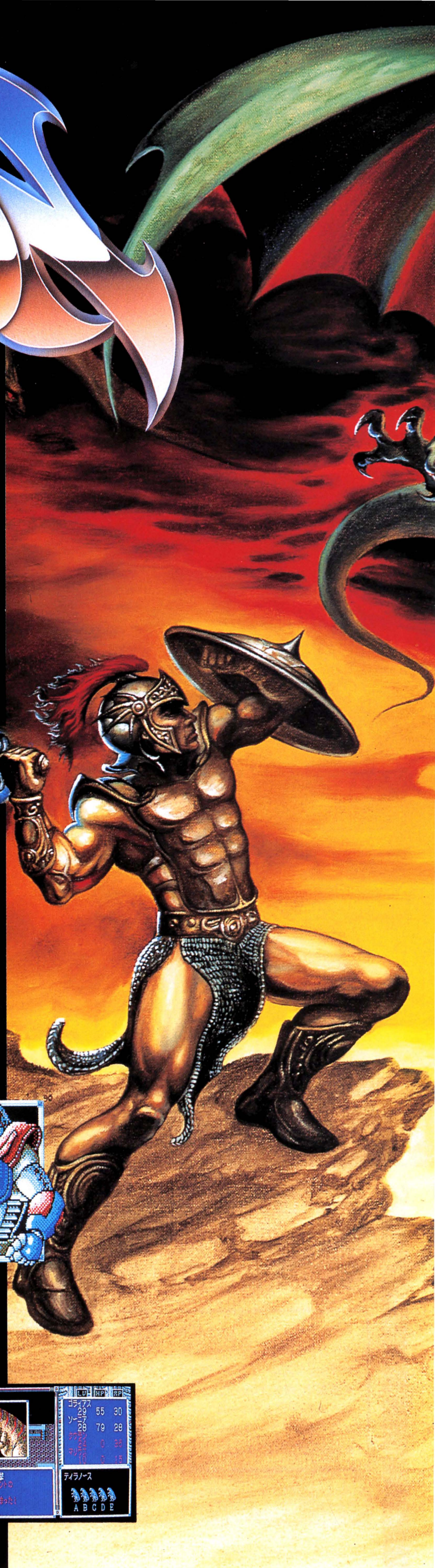
海と豊かな緑に囲まれた平和な王国エストランドの王女エミア姫が、ある夜、謎の怪物にさらわれた。姫を守ろうとした警備隊長の父は命を落とした。父の敵を討ち、呪いによって小鳥に姿を変えられたエミア姫を救うため、キミは冒険の旅に出る。エストランドの遥か西、悪しき魔法使いバルジスの居城を目指して……

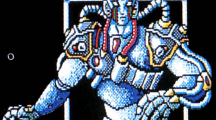
5月12日発売予定

TAKERU
SOFTWARE VENDING NETWORK SYSTEM

企画開発 MEDO

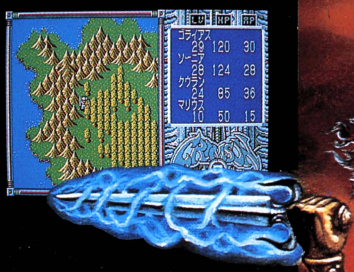
CRIMSON III





—邪神復活—

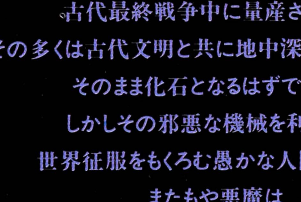
世界は
奇怪な動物や凶暴な怪物がうろつきまわり
絶大なる力を誇る邪神に支配されていた
しかし古代より伝わる武器を持った勇者が現れ
その魔物に立ち向かい壮絶な戦いの末
平和をとりもどした





人々を恐怖におとしいれた怪物の正体は
はるか古代に栄えた文明が創造した
超機械生命体『クリムゾン』であった

『クリムゾン』は
古代最終戦争中に量産されたが
その多くは古代文明と共に地中深く埋まってしまい
そのまま化石となるはずであった
しかしその邪悪な機械を利用して
世界征服をもくろむ愚かな人間によって
またもや悪魔は
目覚めようとしていた





《クリムゾンⅢ》
PC-8801SR/VA

5月11日 新発売

5"2D(5枚組)

- 専用特製ディスケットボックス付き
- ジョイスティック対応
- ゲームミュージック全40曲（サウンドボードⅡ対応）



標準価格:¥8,700(税別)

■新方式マルチシナリオシステムRPG
前作クリムゾンIIで高い評価を得た、『マルチシナリオ・リンク方式』をさらにグレードアップ。複数のシナリオ同志が、連係し分離し、やがてひとつに融合していきます。

■2つの大陸と水中世界に広がるフィールド
潜水・浮上のコマンドによる水中世界の冒険だけでなく、『タストニア』・『ムーテシア』の2つの大陸にまたがる広大なゲームステージ。

■ストーリー性を重視したゲーム展開
ストーリー性を重視するために、シナリオ群は特に注意深く組み上げられ、さらにオープニングとエンディングのアニメーションにより、バックストーリーが解き明かされます。



■さらにパワーアップされたビジュアルとアイテム類
フィールドやダンジョンのマップグラフィックを一新、さらに数多く、バラエティーに富んだ新登場のモンスターたち。武器・防具・アイテムも大幅に増え、魔法も一段とパワーアップしました。

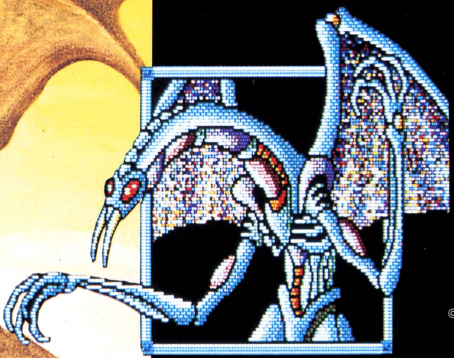


■オリジナルゲームミュージック40曲
冒険の世界を演出してくれるオリジナルゲームミュージックは40曲。バリエーションに富んだBGMが、ゲームワールドへ引きこみ、冒険を盛り上げてくれるでしょう。

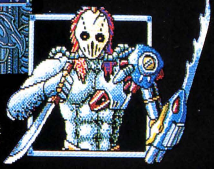












XTALSOFT™ Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎(06)326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00



™

超ド級レンタル・ゲーム「ネオ・ジオ」

かつてない興奮と感動。レンタル・ビデオ店、

株式会社 エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F

凄いゲームを、連れて帰ろう。



ゲームセンター・マシンとまったく同一のゲームが、あなたの部屋で楽しめる。

最先端のゲームセンター・マシンをプレイしたなら、あなたは、きっと感じるだろう。家庭用ゲーム・マシンとは次元の異なる迫力の世界を。これからは、その興奮が家庭でも楽しめるのだ。「ネオ・ジオ」は、当社の最新ゲームセンター・マシン「MVS(マルチビデオシステム)」と、まったく同一のゲームがレンタルで手にできる新時代のエンターテインメント・ギア。コンパクトなボディに、最大330メガもの大容量データ・メモリーを始め、最新の技術と表現力を凝縮。立体感溢れるグラフィック、卓越したスピード感、そして人の絶叫や歌声をもリアルに再現するサウンドをベースに、ストーリー性豊かなゲームが、超ド級の迫力で展開される。そのハイグレードな臨場感に、プレイヤーは、きっと震撼するはず。さあ、凄いゲームを連れて帰ろう。あなたの部屋は、かつてない劇的なゲーム・ワールドに包まれる!

超ド級のソフトを次々とリリース。乞うご期待。





ゲームセンターでレンタル中。

劇的体験 MAX330MEGA



君のサイフをトップ。
大宇宙消滅の刻迫る！
努力と根性で明日を守れ!!
▲艦内から三つの鍵を捜し出せ！
▲ユングのハラショーなグラスノチ
▲お姉さまはブランドクイズだ
ジャケットアート：美樹本晴彦
電脳学園III CYBERNETIC HI-SCHOOL
PC8801SR以降 5'2D 4枚組
トップをねらえ！
電脳学園III CYBERNETIC HI-SCHOOL
トップをねらえ！
ライバルはあの〝ユング〟〝カズミ〟〝ノリコ〟の三人娘！ 次々と出題されるクイズ群をクリアして、宇宙の救世主〝グレート・ガンバスター〟のパイロットをねらえ！
■監督：庵野秀明
■作画監督：窪岡俊之
定価￥8,800(98・88共、税抜)
NORIKO
▲捕われのノリコを救い出せ！
PC8801版
PC9801版
大好評発売中!!

がねらうろ!!

キミの努力と根性と財力で、
トップの総てを買い尽せ!

『トップをねらえ!』のすべてが結集!

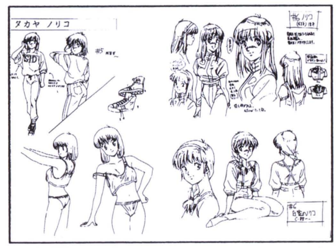
愛蔵版記念編集
完全設定資料&アート集



COMPLETE GUNBUSTER

感動のOVA大作〝トップをねらえ!〟。その設定資料総てと、厳選されたセル画をダイレクトに収録! 感動の記念に、GKの製作資料に、これさえあれば〝コンプリート!〟だっ!

▶A4.84P
(うちカラー32P)
¥1,800(送料)¥500
絶賛発売中!!
(少数限定部数につき、お申し込みはお早目に!)



電話一本でスグ通販!
0422-22-1980
昼12時より夜7時まで受付

◆広告の商品がスグ手に入る! 早くて確実な代金引換サービスを電話で受付ています。手数料¥500をプラスするだけで、メンドくさい送金作業もナシ。代金は商品到着時に宅配業者に支払えばOKです。ぜひご利用ください。◆通常の通信販売・予約も受付中。御希望の商品名、数量、ご氏名、ご住所、お電話番号を明記の上、ゼネプロまで現金書留・郵便為替・郵便振込のいずれかで代金+送料をお送りください。※表示の無いものは税込価格です。商品総金額が五千円以上の場合、送料はサービスです。《通販利用者は消費税もサービス!》

★郵便振替番号 東京8-350836
加入者名㈱ゼネラルプロダクツ

遂に登場!
本格派AVG

サイレントメビウス

超爆発的人気コミックが遂にゲーム化! 電脳都市東京上空に突如タイタニック号出現! 調査に向かったAMPの美女五人を何が待っているのか? 失なわれた航海の秘密とは?! オリジナルストーリーと極美CGで送る超話題大作!!

■原作:麻宮騎亜
■作画監督:菊池通隆
▶PC98版 6/10発売 DISK枚数未定
予価¥14,800 PC88版7月発売予定
●通販予約受付中! 申し込み者には㊙スペシャルおまけディスクがもらえるゾ!!



(画面は開発中のものです)

電脳学園シリーズ



電脳学園II ハイウェイ・バスター!!

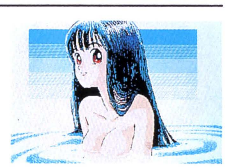
首都高速を炎に染める謎のエアバイクライダーの正体は?! キャラクターデザインに新田真子・明貴美加・菊池通隆を迎え、高速クイズバトルが火花を散らす! 〈乗り物クイズ編〉で君も限定解除を目指せ!!
PC88/98版 ¥8,800(税抜)
好評発売中!





電脳学園 シナリオI

禁断の女子学園で甘く過激な特別授業?!学園代表の美女3人が出題する特撮・アニメ・コミック等マニアックなクイズ600問をクリアすると、キミの知性と教養と博学に感激して、♡♡♡なゴホウビが…!!
PC88/98版・MSX2/2+ ¥8,800(税抜)



遂に登場! MSX版発売!

○電脳学園シリーズは…………

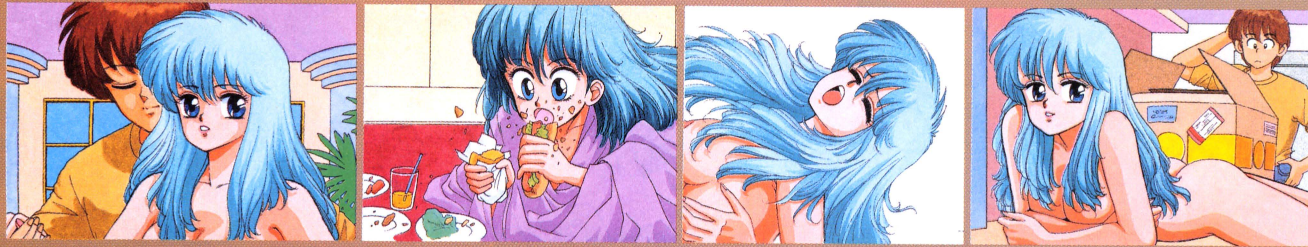
▶PC8801SR以降5'2D(4枚組)FM音源.マウス・ジョイスティック対応.アナログRGBモニタ限定
▶PC9801VM以降5'2HD/3.5'2HD(4枚組)FM音源.マウス・ジョイスティック対応 アナログ400ラインRGBモニタ限定 VM及びUVは要16色ボード ※シナリオIの98版のみ、要MS-DOS、要640KB
◆当社の商品は〔PC-286シリーズ〕に対応しています。また、98シリーズのラップトップ型での動作は保証いたしかねます。

株式会社
ゼネラルプロダクツ
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1 東町ビル2F
Tel.0422(22)1980

●電脳学園シリーズを通販でお求めの方には特製ステッカーをプレゼント!


角川書店
その男は、生涯不犯。
戦国最強の「英雄」でありながら
妻をめとらず、側室を持たなかった。
ただ一人、心ひかれた女性は、
自ら討ちとった武将の娘であり、
観音菩薩の愛と悲しみを秘めていた。
男の名を、上杉謙信という。
命失せても、いつかめぐり逢う。
宇佐美定行の娘　乃美（浅野温子）

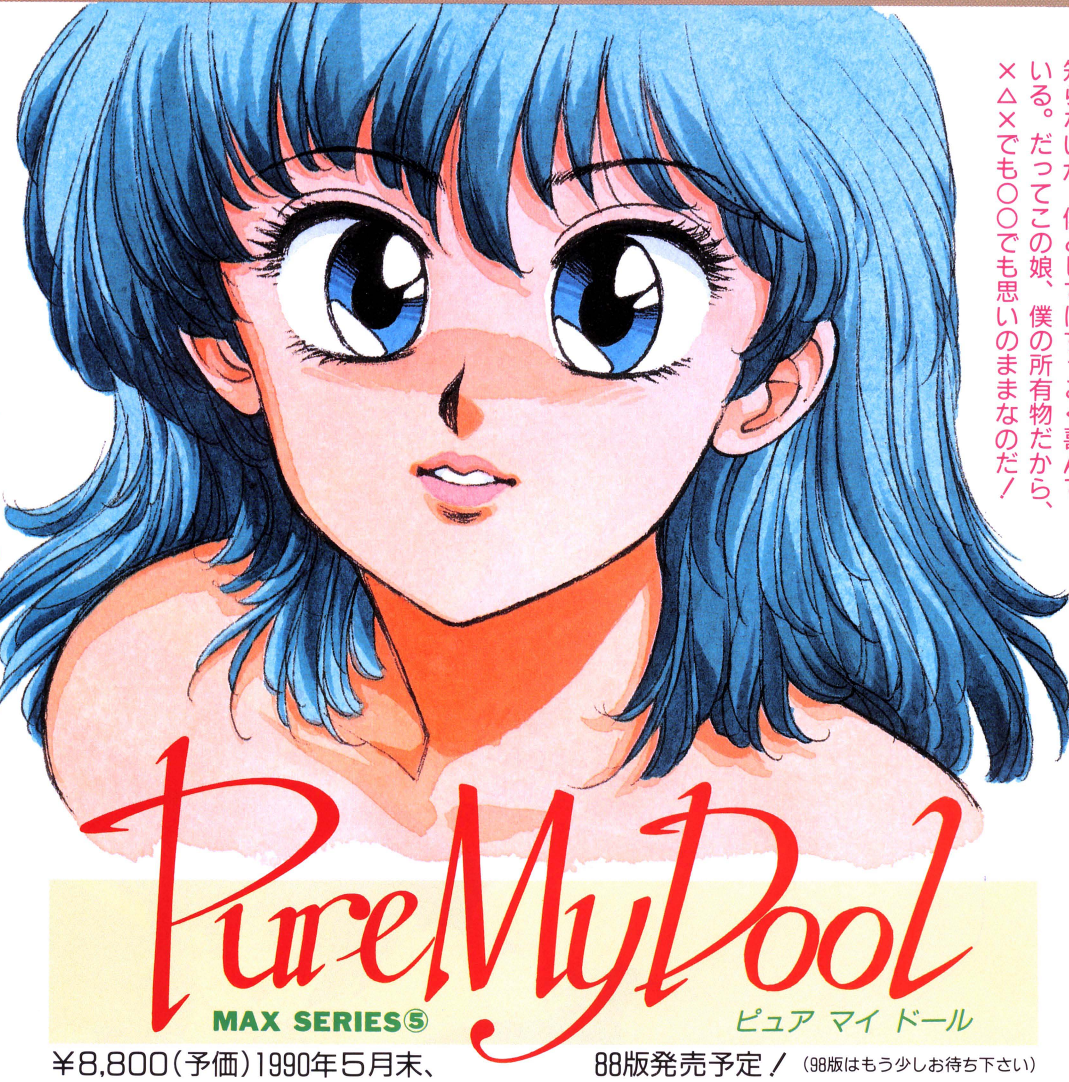

新登場
18人の少女達がくりひろげるちょっとHなBASEBALL
DOKIDOKI
Card League
美少女BASEBALL
CARD GAME
●NEC PC-8801(SR以降)
シリーズDISK 3枚組
好評発売中 5,800円
●NEC PC-9801(VM以降)
DISK 2枚組
6月下旬発売予定
予価 5,800円
●MSX2 3.5″2DD
●X68000 5″2HD
発売予定



この娘が、僕の思い通りになる!?

原作・原画
唯 登詩樹

この娘、悪友からのプレゼント。正真正銘、生身の女の子だ。ヤツの入手方法は知らないが、僕としてはすっごく喜んでいる。だってこの娘、僕の所有物だから、×△×でも○○でも思いのままなのだ!



¥8,800(予価)1990年5月末、　88版発売予定!(98版はもう少しお待ち下さい)

通信販売のお知らせ

■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
　口座番号　東京3-056150
　加入者名　アグミックス
やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

アグミックスのMAXシリーズ

①私立探偵マックス ～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版
　原画:富士参號　¥8,030(税込)
②サッちゃんの大冒険
　原作・原画:緑沢みゆき　¥5,970(税込)
③あずさ108事務所
　原作・原画:IBUKI NOBUTAKA　¥7,000(税込)
④少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
　原作・原画:もりばやし♡りんご　¥7,000(税込)

■対応機種　((全ゲームとも)
PC-9801シリーズ(旧98、E、F、M、U、UⅡ、LTを除く。要640K) 5" 2HD
＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ(SR以降、VA可) 5" 2D
NEC純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区三栄町14番地　テラス三栄町D
PHONE 03-358-4862

総登場武将キャラ300名以上!
本物・美少女Hシュミレーション・G（ゲーム）
いよいよフェアリーテールのH戦略が本格化する!

ストロベリー大戦略



うそいつわりのない抜群のHグラフィック技術がシュミレーション・ゲームの世界に本格参入した!
総登場キャラ300名以上。重厚な音楽BGM、シナリオ、本格的なSLGゲームシステム。

これはたんなるHなAD（アダルト）ソフトの水準をはるかに超えた!
きっと一緒にファニーでホットなエンディングが楽しんでいただけます。

PC9801VM以降対応　予価6,800円

5月17日発売決定!

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は上記のとおりです。

おいしい・ナンパ・しゅみれーしょん

CAN CAN Bunny きゃんきゃんバニー

きゃんきゃんバニー スペリオール

もっと自然に女の子とつきあいたい！完全攻略法！



●写真は開発中のもので一部製品とはことなる場合もあります。

- ●昨年度ザ・No.1ねるとんソフト「きゃんきゃんバニー」のユーザー・アンケートの要望をもとに作られた、初めての完全パソコン・ナンパ・マニュアル。TTL12キャラクター分
- ●ソフト制作に際して血液型別女の子36人を完全取材。
- ●女の子の血液型別、職業別、タイプ別徹底研究!
- ●この角度から攻めれば「きっと女の子と仲良くなれる」ための必勝テクニック満載。
- ●きゃんきゃん女の子との会話は、デジタルやオタクはダメ。
- ●今すぐ使えるレトロでアナログな誘い文句がいっぱい。
- ●そしてキマリは、愛&H!
- ●カクテル・ソフトお得意のグッドなグラフィックとミュージック。そしてきゃんきゃんな女の子たち。キミのねるとんは見事ツー・ショットの◎か、はたまた

大ドンデンがえしか？

PC98VM以降、PC88SR以降対応、MSX2以降対応

①制服ギャルズむんむんセット ②女子大生おかわりセット ③セーラー服ゆうやけセット

全3巻まとめて合計6,800円!

98版発売中！88版5/16発売MSX版6/16発売

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してカクテル・ソフトまでお送りください。

●郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京0-81760カクテル・ソフトまでお申し込みください。

オリジナルでユニーク

カクテル・ソフト

フェアリーテール

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル

B1-B室パソコンソフト開発室内

グラフィック数243枚！

うろつき童子

神をもおそれぬ超神伝説！



フェアリーテールとカクテル・ソフトの2大AD（アダルト）ソフト・ブランドの総力がスパーク！君の愛と友情だけが神をも恐れぬ魔界から学園を救う。アダルト初！88版5'2D6枚組！

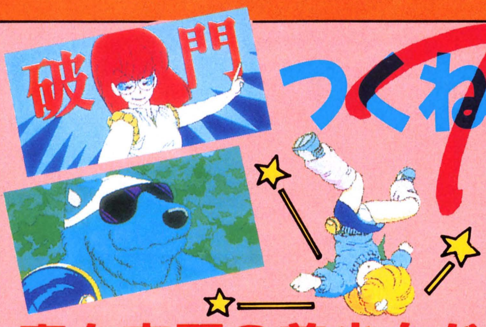
横浜、私立名神学園。いまここに3000年の時の流れを超えた壮絶なドラマが展開する。世界は三界で構成されている。伝説では3000年に一度の人間界・獣人界・魔界とを統一し、そこに楽園を創造する超神が人間界より誕生するという。果たしてその伝説の真偽は？また超神は南雲なのか？はたまた学園のアイドル明美の運命は？
コミック、アニメ・ビデオで異例の大ヒット！魔人・獣人が学園を舞台に縦横無尽に暴れまくる、ニューエイジ・スーパー・ストーリー・ゲーム。
どこまで君は超神にせまれるか!!
原作／前田 俊夫 ワニマガジン社刊

PC98VM～／PC88SR～
MSX2～／X68000名機種対応版
快調制作中各機種定価6,800円
98版好評発売中！他機種順次発売

通信販売のご案内及び、申し込み方法
- ●現金書留の場合―商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- ●郵便振替の場合―郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

総販売元 ブラザー工業（株）
ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

テクノポリスソフトが贈る



つくねちゃんの大冒険
怒濤の仮免許編

400ライン・グラフィック
FM音源対応



魔女志願の美少女が繰り広げる大冒険！

ある月夜の晩、パンティ泥に部屋を荒され、つくねちゃんは大事な護符パンティと魔法書を盗られてしまった！それがないと、彼女は魔法が使えないのだ。「あしたは魔女の仮免許試験だってのに…。」さて、つくねちゃん、どうする？恐るべき無知と楽天性を武器に、魔女志願の美少女が繰り広げるファンタスティック・アドベンチャー。なんと、グラフィックは400ライン。しかもFM音源対応のテクノポリスソフト自信作で〜す。

PC-9801VM以降（RAM640K以上）
5"2HD・2枚組・¥7,800（税別）
要MS-DOS Ver 2.11以上

オリジナル・ビデオ・アニメシリーズ

ダンガイオー、君の88で発進！

PC-88SR以降（VA対応）
5"2D6枚組・¥8,800（税別）



大好評発売中

超人気のOVAシリーズ・ダンガイオーが、アドベンチャーゲームとなって蘇った！

キャラクターデザイン：平野俊弘

破邪大星 弾劾凰 ダンガイオー

新星ディー・オーが放つ、すんぐぉい美少女ゲーム。

（注：まじめに作りました。）

堂々登場!!

空前絶後、馬耳東風ビジュアルグラフィックは150!!



抱腹絶倒、阿鼻叫喚マップは69面＋18面＋39面＋25面＋99面＝250面



言語道断、支離滅裂ドットキャラはな、なんと120体!!



一挙両得、勧善懲悪じつは本格RPGだったりするのだ。



帰り道は危険がいっぱい

標準価格 各¥7,800

●PC-9801 VM/VX/RX/RS/RA
●PC-9801 UV/CV/EX/ES
5″2HD、3.5″2HD　3枚組
※メインメモリ640KB必要です。

●X68000シリーズ　5″2HD　4枚組
PC-98シリーズ5月16日発売予定
X68000シリーズ8月中旬発売

アクション美少女ゲーム派御用達要動体視力。

はっきりいってはまります。

ときめきチェリーボックス
T・O・K・I・M・E・K・I CHERRY BOX



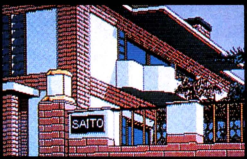
●512X512ドットのフィールドを、護衛の女の子達をかいくぐって区切りまくれ!!
君が区切ったフィールドが一定以上になると彼女はギブアップ。
時折出現するアイテムを上手に使って、ゲームを有利に進めよう。　美少女ゲームの決定版!!

白線の内側に艶姿が見えます。

●X68000シリーズ　5″2HD　2枚組　¥6,800　5月16日発売決定(ホントだよ)

●新企画ゾクゾク開発中なため、新規スタッフ大募集!!　チーフになって会社をびんびんひっぱる方、どしどしおいで!!
業種／プログラマー、イラストレーター　勤務地／東京都港区、神奈川県藤沢市
※契約スタッフ、在宅勤務可。幹部候補生制度有り。

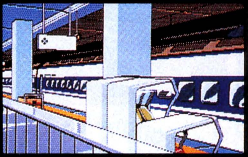
D.O.
株式会社ディー・オー
神奈川県藤沢市南藤沢8-6魚万ビル6F
TEL.0466(28)7477　FAX.03(453)9707









DE-

「アドベンチャー」……そう、ゲームの中で本当に冒険がし

アドベンチャーゲームは、「めんどくさい」、「すぐに飽きる」、「うっとない」、「2、3時間で終ってしまう」、「はっきり言って、つまらない」…と

●とにかく画面にご注目してください！…画面の2/3を占める大きなサイズのビジュアル画面…もちろん、サイズだけではありません。グラフィック画面の質がアドベンチャーゲームにおいて命と考えるエルフでは、一枚、一枚に愛情と体力をこめて、丁寧に仕上げました。

●とにかく、これでもか、これでもか、と言うくらいに美少女達が多数登場します。どの女の子も個性的で、かわいい女の子ばかりです……そしてお楽しみ画面もふだんに、ゲームが進めば進ほど過激になっていきます。

●シナリオがアドベンチャーゲームにおいて心臓に匹敵すると考えるエルフでは、練りに練り、考えに考え、ユーザーの方々に満足していただける事を第一に考え、仕上げました。…かと言いまして、難しいゲームに仕上げたわけではありません。次々とページをめくるように物語りが進行していき、ユーザーの皆様を途中であきらめるような気分にさせない様、バランスよく作られています。目の前に新しい画面が次々と展開していく事でしょう。

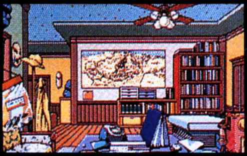
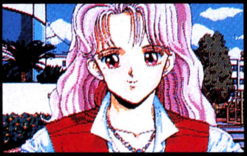
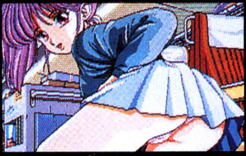
●もちろんグラフィック、シナリオだけではありません。物語りを盛り上げる為に不可欠なFM音源によるBGM、効果音(MSX版は内蔵PSG音源のみ対応)も ふんだんに取り入れられています。

●このゲームをやり終ったあなたは、その膨大なメッセージの量に、きっと驚いた事でしょう…アドベンチャーゲームにありがちな、何度行っても同じ事しか喋らないという違和感を極力なくすように、とにかくメッセージの量を増やしました、ギャグありシリアスありの楽しい会話を心ゆくまでお楽しみください。

●操作性も格段に向上しています。キーボードによる操作はもちろんの事、98版ではマウスに、MSX版ではジョイスティックに対応しました。

●大好評のスペシャルディスクも、当然の事ながらもれなくついています。「女の子が登場するシーンをもう一度見るモード、「ゲームに使われている音楽を聞くモード」はもちろんの事、今回は98版のみ「トレースモード」を追加しました。このトレースモードというのは、な、なんと、「今まで自分が行動してきた事をそのまま最初からもう一度見れる」という脅威のモードです。ゲームをセーブして、次にゲーム再開したのが一週間後だった…これでは今までのストーリーも忘れてしまいます。その時にこのモードをご使用いただければ、スペースキーを押すだけで、今まで自分がとってきた行動を最初からセーブした所まで復習してくれます。

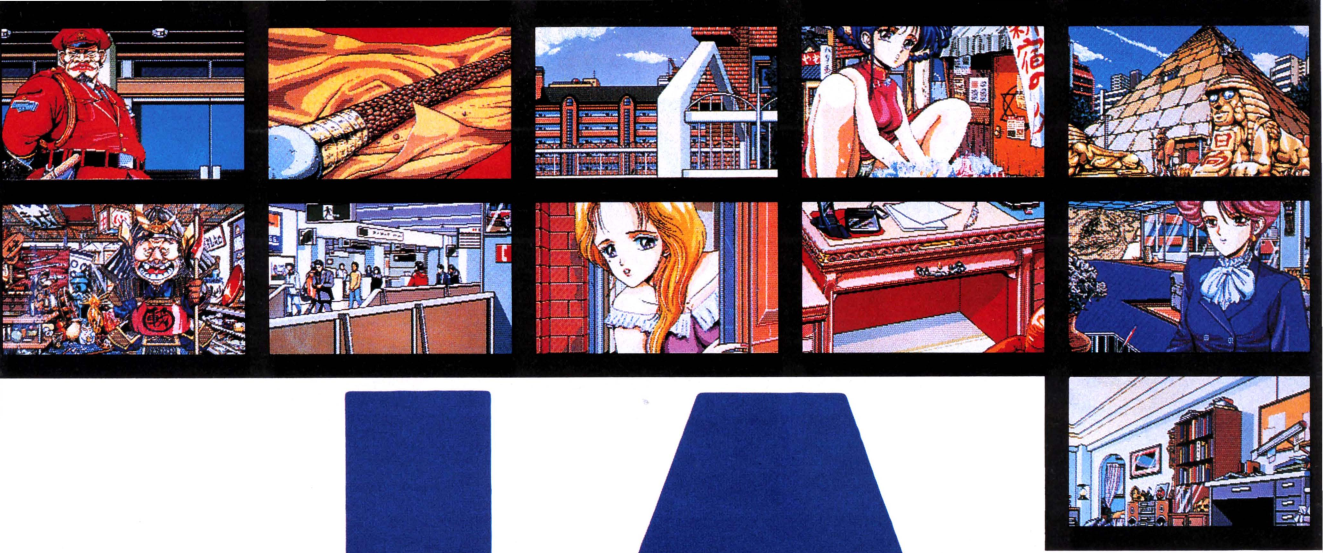


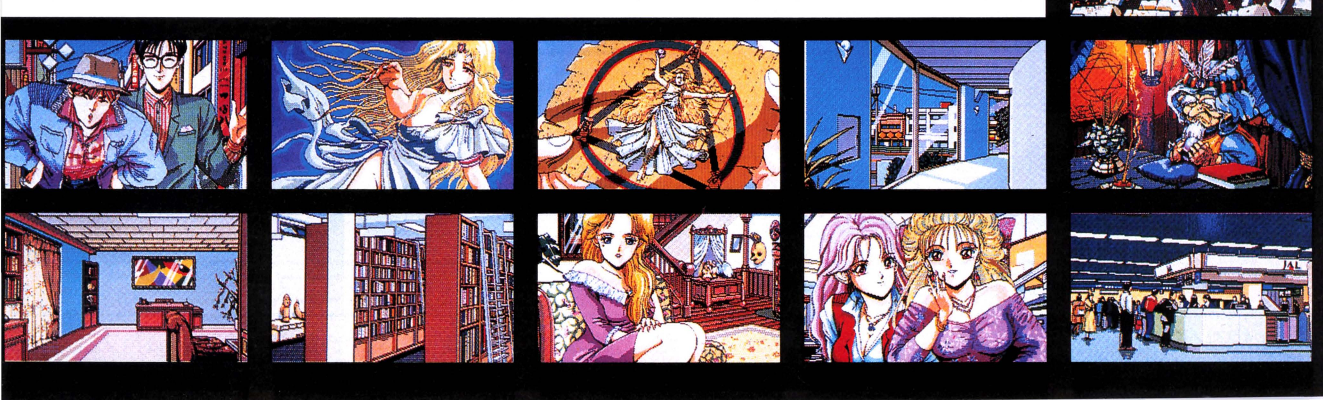












SOFT EXPRESS

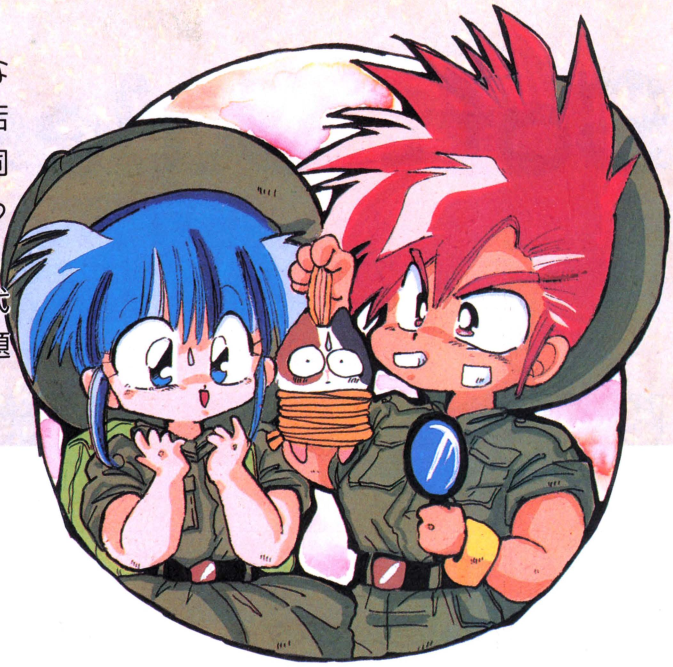
SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上 昇	先月の順 位	ソフト名	メーカー名	種類
1	1	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
↑2	5	三國志 II	光 栄	
↑3	4	ドラゴンスレイヤー VI	日本ファルコム	
4	2	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
↑5	6	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑6	8	ウィザードリィ	アスキー	
7	3	イース II	日本ファルコム	
↑8	10	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
9	7	三國志	光 栄	
10	9	イース	日本ファルコム	
↑11	14	ルーンワース	T&Eソフト	
↑12	14	キャンペーン版 大戦略 II	システムソフト	
13	12	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	
⇧14	—	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業・富士通	
⇧15	—	銀河英雄伝説	ボーステック	
↑16	17	サーク	マイクロキャビン	
17	16	スーパー大戦略	システムソフト	
17	11	ドラゴン・ナイト	エルフ	
↑19	—	スナッチャー	コナミ	
19	17	テトリス	ビー・ピー・エス	

 イラスト／夢来鳥ねむ

●集計対象：2000人（3月8日〜4月7日）

楽しいゴールデンウィーク。みんな、なにして過ごしたのかな。さて、新装開店第2回のリーダーズTOP20は、先月同様に『エメラルド・ドラゴン』が、がっちり首位をキープ。続いて『三國志Ⅱ』が2位に大躍進して、上位陣の新旧交代が始まったみたいだぞ。新顔では、話題の『ダンジョン・マスター』に注目！



読者が選ぶ20

総得票数	得票数
576	351
296	185
269	152
277	146
236	129
189	106
233	103
133	70
155	68
135	65
94	60
79	45
91	43
34	34
28	28
50	26
53	23
76	23
22	22
46	22

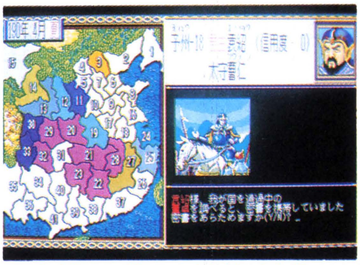
読者の告白 このソフトが好きっ！

三國志Ⅱ

（光　栄）

『三國志Ⅱ』にハマッて、日々是決戦に励んだ結果、みごとに浪人しちゃったよ～ん！　はじめショップで『Ⅱ』のパッケージを見たとき、おもわず目をそらしちゃったんだよな。でもとなりのヤツが買うのを見て、ついフラフラと……。ま、ようするにオモシロイから浪人したっていいんだよな（オイオイ）。計略や同盟を駆使して広大な中国大陸をあばれまわるのも人生さ。ちなみにいま、ボクは一騎打ちのルールを悪用（!?）して、最強者トーナメントをやってやろうと思っています。さてっ！　権謀渦巻く中国大陸で最も危険な男はだれでしょう？　呂布（りょふ）か関羽か、はたまた……。う～っ、これではまた来年の受験が思いやられるよ～！

千葉県・村田友和



▲これまたロングヒットまちがいなし!?

●読者からのひと言募集中●

リーダーズTOP20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」へのお便りをお待ちしています。キミの大好きなソフトについて自由に書いてね。字数は300字程度。あて先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「TOP20このソフトが好きっ！」係

▶21～30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	ハイドライド3	24	遙かなるオーガスタ
22	大戦略Ⅲ	27	マイト アンド マジック
23	夢幻の心臓Ⅲ	27	アークスⅡ
24	ヴァリスⅡ	29	水滸伝・天命の誓い
24	信長の野望・戦国群雄伝	29	シュヴァルツシルト

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

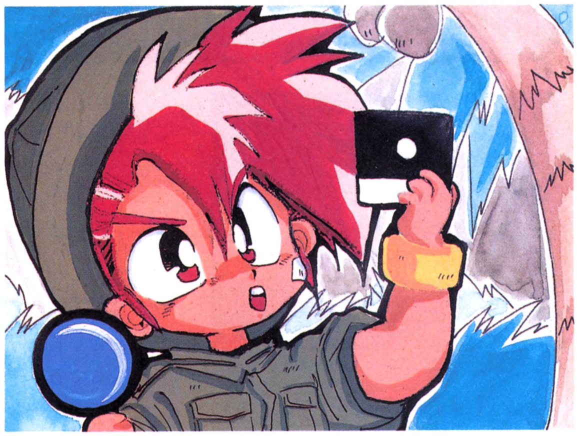
いま売れているソフトはこれっ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店からの情報をもとにソフトの売れ行きのベスト20をセレクション！
(今月は3月1日から31日までのデータを集計したものです)

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	—	ポピュラス	イマジニア	PC98, X68000	9800円 (5D, 3.5D)
2	5	三國志Ⅱ	光栄	PC88SR	14800～17200円 (5D)
3	1	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業 富士通	PC98, X68000 FM TOWNS	9800円(5D, 3.5D) 8800円(CD)
4	—	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	PC98, PC88VA, MSX2	9800円 (5D, 3.5D)
5	—	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	PC98, PC88SR, MSX2, X68000	8700円 (5D, 3.5D)
6	—	ディスクステーション4月号	コンパイル	MSX2(+)	1940円 (3.5D)
7	—	エイトレイクス・ゴルフ・クラブ	T&Eソフト	PC98	4800円 (5D, 3.5D)
8	—	トンネルズ&トロールズ	スタークラフト	PC98	9800円 (5D, 3.5D)
9	3	ドラゴン・ナイト	エルフ	PC98, PC88SR, MSX2	6800円 (5D, 3.5D)
10	11	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	PC98, PC88SR/VA, MSX2, X1t, X68000, FM77AV	9800～14200円 (5D, 3.5D, R)
11	7	FOXY	エルフ	PC88SR	6800円 (5D)
12	4	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98, FM TOWNS	12800円 (5D, 3.5D)
13	—	クォース	コナミ	MSX2	5800円 (R)
14	—	電脳学園Ⅲ・トップをねらえ!	ゼネラルプロダクツ	PC98, PC88SR	8800円 (5D, 3.5D)
15	19	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	PC98, PC88SR, MSX2	8800円 (5D, 3.5D)
16	2	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	PC98, PC88SR	8800～9800円 (5D, 3.5D)
17	—	シムシティ	富士通	FM TOWNS	8800円 (CD)
18	14	斬【ZAN】—陽炎の時代—	ウルフチーム	PC98, X68000	7800～9800円 (5D, 3.5D)
19	—	バブルボブル	電波新聞社	X68000	7200円 (5D)
20	—	ミスティ・ブルー	エニックス	PC88SR	8800円 (5D)

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません

総合分析



今月のセールスＴＯＰ20には、あの話題のソフト『ポピュラス』が初登場の１位。昨年夏からいろいろと話題になっていたソフトだけに、待ちかねたファンがドッと買ったってカンジだね。それから『ロードス島戦記』の４位ランクイン。あんまり久しぶりの登場なので、いったいどうしたのかなっと思ってデータを調べてみたら、ＭＳＸ２版が登場したおかげで大復活したみたいだ。５位にランクインしている『ワンダラーズ フロム イース』も、Ｘ68Ｋへの移植版の登場で復活しているし。ひょっとしたら『遙かなるオーガスタ』もＦＭ ＴＯＷＮＳ版の発売で引き続きランクインしているのかも。あと、今月のランキングで注目してみたいのは、17位に初登場の『シムシティ』。まだＦＭ　ＴＯＷＮＳのみの発売なのに17位の登場。ＰＣ98版が出たら何位になることやら。

今月のチャート　シミュレーション

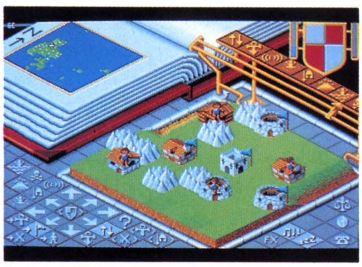
今月のＳＬＧのランクインは５点。そのうちの３つは、いつもの光栄の歴史ＳＬＧふたつと、『斬』。名作ＳＬＧにロングセラーはつきもので、どれもおなじみのものばかり。あとのふたつは、新顔『ポピュラス』と『シムシティ』。

1	ポピュラス
2	三國志Ⅱ
10	信長の野望・戦国群雄伝
17	シムシティ
18	斬【ZAN】-陽炎の時代-

どちらも海外でベストセラー記録をもっているソフトだけど、日本製ＳＬＧとは、全然ちがう個性的なゲームになっているんだよね。かたや市長さんになって都市を発展させていくし、もういっぽうは神様になって悪魔を信じる人間たちを全滅させる。どちらもフツーのＳＬＧにあるような緻密(ちみつ)さがなくて、けっこうカンタンでおおざっぱな操作をするだけなのに、奥が深いゲームなのだ。ＳＬＧの新しい世代の登場だぞ。

今月の注目株　ポピュラス

今月の注目株は、やっぱり、いまいちばんの話題ソフトということで、１位に初登場の『ポピュラス』だ。ゲームの解説については、今月の付録にゆずるとして、日本のＳＬＧとは全然ちがうアイデアで、ＳＬＧの新しい可能性を感じさせてくれるソフトだね。ＲＳ232Ｃのケーブルを使えば、別機種同士とだって対戦ゲームができるっていうのもスゴイ。これがＭＳＸ２やＰＣ88なんかにも移植されたら、爆発的なブームを呼ぶことはまちがいないんだけど、ちょっとシステムが複雑すぎて、８bitのパソコンには荷が重すぎるかもしれないね。



▲キミも神サマになった気分が味わえる……？

The タケル情報

3月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスＴＯＰ20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	ギルガメッシュ ソーサリアン (タケルソフト)
2	バカスカウォーズ (ログインソフト)
3	セレクテッド ソーサリアン2 (タケルソフト)
4	Dante (MSXマガジン)
5	セレクテッド ソーサリアン1 (タケルソフト)
6	野球道Ⅱ (タケルソフト)
7	天九牌Special 桃源の宴 (スタジオパンサー)
8	TWIN SOUL (ログインソフト)
9	カオス・エンジェルス (アスキー)
10	SELES (ログインソフト)

〈３月１日～３月31日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎ 03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●LAOX新宿店	☎ 03-350-1241	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎ 03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic万代店	☎025-243-5135
●COM	☎ 03-251-1523	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic小針店	☎025-233-5791
●SHINKO	☎ 03-255-0450	●J&Pテクノランド	☎ 06-634-1211	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●池袋WAVE 5Fソフトハウス	☎ 03-5992-8627	●J&Pメディアランド	☎ 06-634-1511	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●J&P渋谷店	☎ 03-496-4141	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●J&P姫路店	☎0792-22-1221	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

コンプおぢさん隊米国珍道中の巻



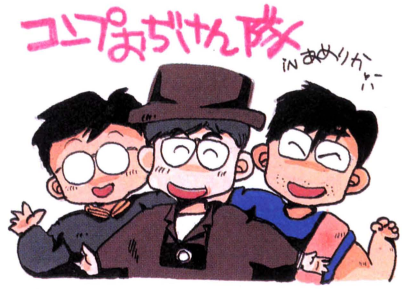
▲ウイル・ライトの講演は人気が高かったのだ

ハーイ！　ドゥ　ユウ　ノー　コンプティーク？　ディス　イズ　ア　フェイマス　ジャパニーズ　コンピュータ　ゲーム　マガジン．　つーわけで、CGDC（簡単にいうとアメリカのゲームデザインの大会）を突撃取材してきたのでありました。

カルフォルニアはサン・ホセの空の下、何百人と集まったアメリカのデザイナーにバンザイ・アタック!?　をする日本人約３名。有名人とみれば、名刺を配りまくり、写真を撮りまくり、話しまくる。その戦果は本誌82ページを見てちょーだい。って、活躍したの



▲ロバート・ウッドヘッドの左手に注目〜!!



は約１名、多摩さんだけだったのだ。この日、㊢は英会話をベンキョーするぞと心に誓ったのでありました。

あ、さてー、カゼにやられ、食欲がない若干２名を横目に食いまくった㊢であったが……アメリカのケーキには気をつけろ！　といいたい。レアチーズケーキにバターと砂糖をあれだけブチこめる神経はただ者ではない。いやいやいや、とんでもない発想のゲームを思いつくのも案外こういう食生活にあるのかも知れないとひとり納得する㊢ではあった。



アスキー

最近、自宅に『ウィザードリィⅤ』のサンプルを持ち帰って遊んでいる。１Ｆからカギのかかったドアが出現するので、マップがなかなか完成しない。この調子だとクリアするのに半年ぐらいかかりそうだ。

アーテック

いま会社がやたらと狭くなりつつあるんだよな〜。新スタッフがポヨポヨと来る、この春。これからのアーテックからはなにが生まれていくんでしょ？　オイラにはわかるけど、皆さんにはわからないやね〜。ということで現在巣作りまっ最中のアーテックに期待せよ！

アートディンク

アートディンクの新作『機甲師団』がまもなく発売です。ヨーロッパを舞台にした陸戦のウォーシミュレーションゲームです。いままでにないゲームシステムにご注目ください。そして９月12日まで続いているキャンペーン「アートディンクサンクスフェア」もよろしく。

アリス・ソフト

はーい、アリスです。
もーすぐ『ＲＡＮＣＥⅡ―反逆の少女達―』が発売されまぁす。
ＰＣ98Ｖシリーズから発売でぇす。
すごいの。２ＨＤ６枚組！
こだわりのグラフィック、シナリオ、迫力のＢＧＭ！　あなたはだんだん欲しくなってくる！

アルシスソフトウェア

Ｘ68Ｋユーザーの定番ソフト!?
というウワサの『ナイトアームズ』はもうプレイしていただけましたか？　プレイした方は、ぜひおハガキでご意見、ご希望などをお寄せください。毎月抽選でアルシスグッズをプレゼントしています。
お便りをお待ちしてまーす。

ウインキーソフト

しどい！
この号が出るころは忙しいだろうかっ？　いまはヒマというほどではないが、
ゆっくり、ぐったり
いや！　のんびりしているのだ。
これで伝言終わり。
あと、よいソフトを出す予定。

ウルフチーム

楽しいゴールデンウィークも、あっ！　という間に過ぎ去り、あとは夏休みまでおあずけとなりました。５月病などにはなってませんでしょうか？　ウルフの社員は５月病になるヒマもなくバリバリ仕事をしています。ですから皆さんもバリバリゲームをしてください。

エス・ピー・エス

このたび、わが社のＳＰＳ-ＮＥＴでは、ＭＮＰクラス７へ変わり、より高速になりました。正式会員も600名を超え、通算アクセス回数も20万回を突破。ＰＤＳされるゲームもＸ68Ｋがほとんどです。ほら、いますぐあなたもGUESTアクセスしてみよ〜。

エニックス

エニックスの新作『46億年物語』。生命の進化という、壮大なスケールのファンタジーＲＰＧ風ゲームです。魚類から始まり進化を続けたあなたが、たどり着く世界は…。ＰＣ98シリーズで５月26日発売予定。価格は9200円です。どうぞ、よろしく。

クリスタルソフト

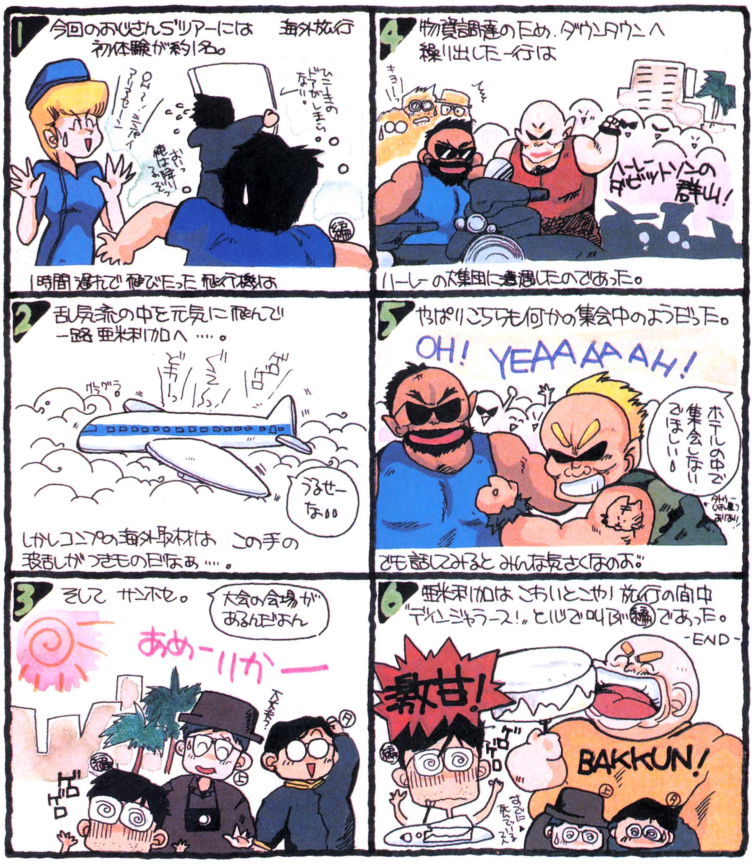
『クリムゾンⅢ』も発売寸前！
今回はパッケージイラストのことなんだけど、これがすごい！　米国ゲームソフト業界で超売れっ子のMr. Chris Kirbyが描いてくれているんだ。日本では、これがデビュー作なんだけど、かなりの力作で、見ごたえあるぞ。

クレスト

クレストです。
いい天気ですねぇ。こう天気のいい日には受付のお嬢さんと一緒にお外へ散歩にいきたいものです。
そんなことはさておき、いまスタッフ一同は、はりきってゲーム開発に力を入れてガンバっております。皆さん待っててくださいね。

呉ソフトウェア工房

花粉症で目と鼻が死んでます。鼻が死ぬと脳も死ぬって知ってますか？　プログラマーにとっては地獄の日々です。最近のティッシュペーパーの使用量は全国的に膨大でしょうねぇ……。ということで『Duel98』よろしくお願いします。花粉症と日夜戦い続けた結晶です。



SOFT EXPRESS

プレゼント

今回の米国産地直送おみやげは、フツーでは手に入らない、CGDCのオリジナルTシャツ。それに加えて、ユニバーサルスタジオ特製のアースクェイク・サバイバルキット（いわゆる非常用袋なんだけど……）。それぞれ、3名・1名にプレゼントだ。



▲関係ないけど、ユニバーサルスタジオはおもしろい！

〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部
「おじゃまし隊」プレゼント係

ゲームアーツ

遊びに行きたくてウズウズしちゃう季節ですね。ゴールデンウィークは有意義に遊びましたか？ 我が社では、ついに初の世帯持ちがこの連休中に生まれ、いま新婚旅行に行ってます。みんなもこれから訪れる夏を楽しくするために、がんばって相手を見つけましょー。

光　栄

光栄が放つＲＥＫＯＥＩＴＩＯＮゲーム第２弾『大航海時代』が、５月中旬発売予定です。帆船艦隊の提督として全世界を舞台に、冒険を繰り広げます。ＰＣ88ＳＲ以降対応。5"2D 4枚組、9800円。好評の with サウンドウェアは、12200円。

工画堂スタジオ

『ナビチューン』ＭＳＸ２は遊んでもらえたかな？ 今後ＭＳＸ２では『ラ・ヴァルー』が控えています。発売も間近に迫り問い合わせも殺到。お待たせしましたが今度こそちゃんと発売したいものです。ユーザーサポートも充実。詳しくはマニュアルをご覧ください。

コスモス・コンピューター

皆さま、今年のゴールデンウィークは、いかがお過ごしになりましたか？ 私は新作のための取材で、ちょほいと宇宙に行ってきました。……なーんていえる日が早く来ないかなあと思いつつ、ＳＦＳＬＧ『レジオナル・パワー』を制作するのであった。ちゃんちゃん！

コナミ

このあいだ、私の友人が髪に黒くて光るぞうさんの髪飾りをして歩いていたら、突然後頭部に「ズシン」というとても大きい衝撃が襲ってきたのです。そうです、カラスが空から髪飾りめがけてきたのでした。どうやらカラスは光るものを見るとつつきたくなるみたい。

ザインソフト

５月病を吹き飛ばす痛快スポーツアクション『タッグ・オブ・ウォー』は楽しまれましたか？
お待たせしたぶんタッグパワー全開のおもしろいゲームに仕上がりました。遊んでみてね。
次はX68K バリバリアクション『バルーサの復讐』だ！

ジー・エー・エム

みんなもう『バトル』はプレイしたかな？ ケガした艦は早く軍港に戻して造修しないとダメだぜ！
敵の潜水艦と接触したとき、旧式艦でもあなどっちゃダメだぜ。
敵の潜水艦に発見されてると、長射程ミサイルやバックファイアがブンブン飛んでくるからね。

システムサコム

ふえーん、『ジェミニ・ウイング』の発売が７月になっちゃったよーん！ でもそのぶん内容は濃くなるんで、どうかもう少々のガマンをお願いしちゃうぜ！ おっと、その前にノヴェルウェアの新作『闇の血族』が発売になるから、忘れずに買っておくれ。

システムソフト

ＳＦ戦略シミュレーションゲーム、『インペリアル・フォース』。遙か遠くの大宇宙で繰り広げられる、異星人同士の死闘。名誉と覇権を賭けて、星と星の間をつなぐ星間ネットワークを築き上げ、大銀河帝国の支配者をめざします。
まもなく登場です。

ジャスト

ポカポカですねぇ。ほんとにもう仕事に集中できないくらいのいい天気。私はいまウトウトしながらこの原稿を書いています。そんなことはさておき、我が社の『天使たちの午後番外編Ⅲ』をプレイした人。どうでしたか？ 満足していただけましたでしょうか。

シンキングラビット

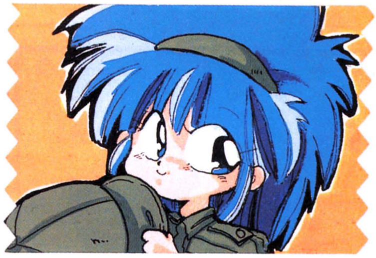
いよいよ「天才キャンペーン」も残すところ１カ月。皆さまいかがお過ごしでしょうか？ いやはや『倉庫番パーフェクト』は思いのほか難しかったようです。現在、天才認定者45名（３月末時点）。です。締め切りまでまだ間に合いそうな方、がんばって応募してね。

スキャップトラスト

お待たせしました。『紫禁城』ＰＣ98版がパッケージを新たに発売しましたが、遊んでくれましたか？ パッケージは新しいが、内容は変わらずのおもしろさ！ あの手この手を駆使してつくった50面を何日間、いや何カ月で解けるかな？

☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft最前戦



新作、移植ソフトの発売情報の先取りコーナーだよー。なお、情報は4月12日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格にはとくに記載のないかぎり消費税は含まれてないからねっ。

新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
AVG	AYA	FM TOWNS・8800円	データウエスト 5月中旬
SLG	インペリアル・フォース	PC9801・8800円	システムソフト 6月予定
RPG	ウィザードリィV	PC9801, PC8801・各12800円	アスキー 6月8日
SPT	栄冠は君に -高校野球全国大会-	PC9801V・9500円	アートディンク 7月14日
RPG	エフェラ&ジュリオラ	PC8801SR・価格未定	ブレイン・グレイ 発売日未定
RPG	王宮騎士物語テンプルマスター	PC9801・価格未定	NCS 発売日未定
AVG	黄金の羅針盤	PC9801・価格未定	リバーヒルソフト 9月上旬
RPG	陽炎迷宮	PC9801・価格未定	ハート電子産業 5月上旬
SLG	機甲師団	PC9801V・9500円	アートディンク 5月11日
SLG	銀河英雄伝説 II	PC9801・価格未定	ボーステック 発売日未定
RPG	クリムゾン III	PC88SR・8700円	クリスタルソフト 5月11日
RPG	Xak II	PC9801, PC8801・価格未定	マイクロキャビン 7月7日
ACT	ジェミニウイング	X68000・8800円	システムサコム 7月上旬
RPG	セレクテッド ソーサリアン5	PC98, PC88SR/VA, X1t・各2900円〔税込〕	ブラザー工業タケル事務局 6月予定
ACT	ソリッドスネーク メタルギア2	MSX2・価格未定	コナミ 7月予定
SLG	大航海時代	PC88SR・9800～12200円	光栄 5月中旬
RPG	ティル・ナ・ノーグ 禁断の塔	PC88SR・8800円	システムソフト 5月予定
ACT	ネメシス'90	X68000・価格未定	エス・ピー・エス 発売日未定
SLG	HARAKIRI	PC88SR・8700円	ゲームアーツ 発売日未定
ACT	バルーサの復讐	X68000・価格未定	ザインソフト 6月予定
SLG	ファースト・クイーン II	PC9801・価格未定	呉ソフトウェア工房 発売日未定
RPG	ブルトン・レイ シナリオエディタ	PC9801・5800円	システムソフト 5月予定
AVG	MIRRORS -夢の血族-	PC88SR(要CD-ROM)・価格未定	ソフトスタジオWING 発売日未定

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト
先日の夜中、農道を走っていたら謎のクルマにあおられた。時速120キロでも振り切れない。信号待ちで確認したら、軽トラックだった。「江南村の赤い稲妻」の名が泣くぜ。こんなことでは「六甲の狼」こと今林社長(シンキングラビットの)に笑われてしまうのじゃ。

ソフトスタジオWING
『ミラーズ』を完成させるため、音楽担当者もがんばっています。CDロムなので、やっと思う存分威力が発揮できます。なんたってWINGには1千万近くかけたプライベートスタジオがあり、他社の音楽にも負けないセンスと自信があります。 —合掌—

T&Eソフト
皆さんの熱い要望にお応えして、『ルーンワース—黒衣の貴公子—』がX68Kに移植されることになりました。当然グラフィックはX68K用にすべて描き直し。BGMだって再アレンジ(MIDIに対応するってウワサも……)! 期待度200%だね。

テクノソフト
いよいよ来月の発売となりました、メガドラ版『サンダーフォースIII』に対する反響が日増しに多くなり、当社ではうれしい悲鳴をあげる毎日です。オリジナルCD第3弾の作成も順調に進んでおり、サウンドに興味がある方はぜひ聴いてみてくださいね。

データウエスト
いやぁ最近のデータウエストはすごいですよ。ホントに。あっそうそう、電脳遊園地に来てくれた仙台、地元大阪のみんな、ありがとう。これからもますますガンバるので、応援よろしくね。そうだ、データウエスト親衛隊なんてイイかもね。誰かつくってよん。

デービーソフト
スキーシーズンが終わろうとしています。札幌にもやっと遅い春が訪れてまいりました。デービーソフトのゲーム開発室では新作ゲームが次々と誕生しつつあります。もう少しで歩きだすゲームもありますので、期待して待っててくださ〜い!

NCS
「ソル・ビアンカ」の試写会、おかげさまで大入満員でしたので、来てくれた人は全員ビデオを買ってくれるんだろうな。ゲームの開発が遅れていても、みんな待っていてくれるだろうか……。極力、平あやまりです。さてどうなるか、OEDOの夏は……はははのは。

日本テレネット
会社の男子トイレ内にダック引越センターのシールが貼ってあった。よく見ると電話番号が書いてある。「888-8888」なんだこりゃ、よくこんなふざけた番号がつけられたもんだと感心した私であった。日本テレネットは、いま充電期間です。次期作品にご期待を!

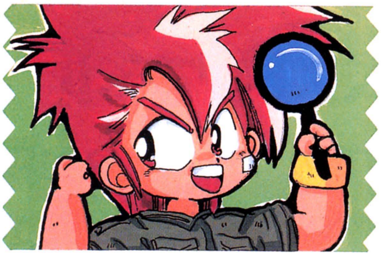
日本ファルコム
黄金週間も終わり、新しい生活にそろそろ慣れてきたころかな? ところで4月20日に発売された、『ドラゴンスレイヤーVI』PC98版はいかがでしたか。感想をお待ちしてます。いろんな機能が新たに追加されて、よりおもしろくなってますので、ぜひやってみてね。

バショウ・ハウス



パック・イン・ビデオ
PC98版で発売した『実戦ビリヤード』を、グレードアップして6月に発売します。6人のハスラーがそれぞれ個性豊かにおしゃべりするんだ。物静かなDUKE、あぶない男SNAKE、色っぽいCHANNEL、お嬢様のLADY、Mなど、楽しみに待ってて。

ハート電子産業
新作『陽炎迷宮』のデモや楽しい情報の入ったパブリッシュウェア4号を配布。PC98、PC88SR、MSX2ディスク版。送料+手数料として切手400円分と機種、意見を書き、〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業(株)コンプPW4号まで!



AVG	闇の血族	X68000・8800円 システムサコム　5月中旬
RPG	46億年物語	PC9801・9200円 エニックス　5月26日
RPG	RanceⅡ -反逆の少女達-	PC9801V・6800円 アリス・ソフト　5月15日
SLG	レジオナル・パワー	PC9801・8800円 コスモス・コンピューター　発売日未定
AVG	ロケットレンジャー	FM TOWNS・9800円 ポニーキャニオン　5月21日
SLG	ロンメル	PC9801・価格未定 ホビージャパン　発売日未定
SPT	ワールドコート	X68000・8800円 エス・ピー・エス　発売日未定
SPT	ワールドスタジアム	X68000・価格未定 エス・ピー・エス　発売日未定

SOFT EXPRESS

移植ソフト

98
- ●雀皇登竜門（PC98NOTE・9800円）　ゲームアーツ　発売日未定

88
- ●上海Ⅱ（PC88SR・6800円）　システムソフト　4月27日

X1,X68000
- ●シュヴァルツシルト（X68000・12800円）　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●実戦ビリヤード（X68000・9800円）　パック・イン・ビデオ　6月21日
- ●スーパーアンデッドライン（X68000・価格未定）　T&Eソフト　発売日未定
- ●天下統一（X68000・9800円）　システムソフト　5月18日
- ●遥かなるオーガスタ（X68000・12800円）　T&Eソフト　発売日未定
- ●ルーンワース -黒衣の貴公子-（X68000・8800円）　T&Eソフト　発売日未定

MSX
- ●うろつき童子（MSX2・5800円(税込)）　ブラザー工業タケル事務局　5月下旬
- ●シュヴァルツシルトⅡ（MSX2・9800円）　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●魔晶伝紀ラ・ヴァルー（MSX2・8800円）　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●リップスティックアドベンチャー2（MSX2・価格未定）　ブラザー工業タケル事務局　6月予定

FM
- ●倉庫番パーフェクト（FM TOWNS・6800円）　シンキングラビット　5月上旬
- ●ヒーロー・オブ・ランス（FM TOWNS・9800円）　ポニーキャニオン　6月21日
- ●プロ野球ファミリースタジアム'90ペナントレース版（FM TOWNS・7800円）　ゲームアーツ　発売日未定



ハミングバードソフト
新入生、新入社員の諸君、もう新しい生活には慣れたかな。とまどうことも多いだろうけど、なるべくストレスをためずに、がんばってほしいものだ。土曜の夜は勉強や仕事を忘れて、ゲームに没頭するのもひとつの手だな。さあ、サタデーナイトＲＰＧといこうぜ！

PSK
花粉症に悩まされた春がやっと終わった。元来、アレルギー体質の多いスタッフは、現在シナリオアレルギー、デバッグアレルギー、移植アレルギーなどの開発アレルギーの諸症状が慢性的に出現している。この病気にはさして有効な薬がないだけに、ことは重大だ。

ビクター音楽産業
今日は『ダンジョン・マスター』がＴシャツになったお知らせです。爆発的な人気の『ダンジョン・マスター』に特製Ｔシャツが仲間入りしました。このＴシャツ、希望の人には1800円で発売しています。色は白、サイズはＭのみ。現金書留で送ってね。

ビー・ピー・エス
みなさん、入学および進級おめでとうございます。新しい世界にはもう慣れましたか？　私どもＢＰＳにも新入社員が入りました。みんながんばっています。さて私どもの開発が、なにやらたくらんでいる様子です。ただいま調査中ですので、しばらくお待ちください。

ブラザー工業タケル事務局
ゴールデンウィークも無事終わりました。それにしても長い休みだった。９連休ですよ、９連休。ところで４月29日、つまり前の天皇誕生日が「みどりの日」になったことを、私は今年初めて知ったのでした。チャンチャン。

ブレイン・グレイ
物心がついたときから、ペコちゃんは存在していました。ペコちゃんのほうがお姉さんだったのに、私はペコちゃんと同じになり、やがてはもっともっと大きくなってしまいました。私だって、ポコちゃんのようなＢＦと一緒にずーっと子どもでいたかったよーだ。

ボーステック
東京12ｃｈで『銀河英雄伝説』を放映中です。見てください。
というところで、『銀英伝』の世界はまだまだ続きます。『Ⅱ』の制作も順調に進んでいます。グーンとアップした『Ⅱ』。内容の紹介は、次号でしますので、それまでは楽しみにお待ちください。

ポニーキャニオン
５月21日、ＦＭ　ＴＯＷＮＳ用ＣＤロム『ロケットレンジャー』を発売します。シネマウェア方式といわれるインタラクティブ・ムービー（双方向映画）スタイルのストーリー展開をぜひ味わってください。6月には『ヒーロー・オブ・ランス』のＣＤロム版が発売です。

ホビージャパン
秘密その１：
『ＲＰＧマガジン』編集長のＭ氏は、じつは忍者の末えいで、バイクよりも速く走れるのである（ビシッ！）。
わからない人は『ＲＰＧマガジン』と『漫画ゴラク』(日本文芸社）を読むべし。

マイクロキャビン
みなさん､ありがとうございます！今日(５月８日)は、私の誕生日！おめでとー、パチパチパチ。うん、なにしろ気分がよい！　いまごろはX68Kの『ＸａＫ』も爆発的に売れてるころだろうし……えっ！まだ発売されてない？　そんなコトはないだろうなあ…おぶおぶ…。

マイクロネット
まだちと寒い北海道です。そろそろ道南に桜前線が来ております。やはり春ということで社内にも若い衆が増員され、平均年齢も下がってしまって困ったもんだの今日このごろです。新作ゲームに関しては、まだ未定ということで。担当はウロタンケでした。

リバーヒルソフト
ＭＳＸ&ＦＭ　ＴＯＷＮＳユーザーの皆さん、『ＢＵＲＡＩ』は楽しんでもらえたかな。待ったかいがあったでしょ。さてお待たせの1920シリーズ＃2、タイトルは『黄金の羅針盤』に決定です。舞台は豪華客船。華麗に魅せます。詳細はリバーヒル情報局でね。

読者が選ぶ今年のベストソフト!!

発表 '89 SOFT大賞

毎年のベストソフトを決める、権威ある(?)コンプティーク「ソフト大賞」。1989年度の大賞発表! 各部門賞、特別賞もあわせて発表だぞ。こころして読みたまい。オッホン!

大賞



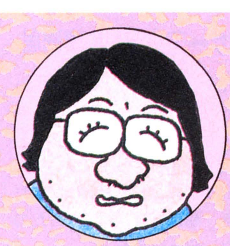
エメラルド・ドラゴン

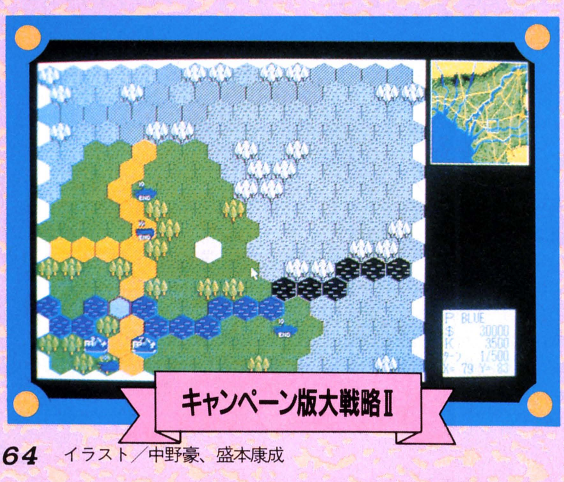
ジャジャーン、それではいきなり大賞の発表です。ドロドロドロドロ(一応、ドラムの音ね)。大賞は、バショウ・ハウスの『エメラルド・ドラゴン』でーす! というわけで、おそらくほとんどの読者が予想していたとおりの結果だったんじゃないかな。

昨年秋の発売前から、リーダーズTOP20にランクインしていたり、5月号では、あの強力なファルコム軍団を打ち破って1位になるなど、いまいちばんホットなソフト。『エメラルド・ドラゴン』と並んで本命といわれた『ワンダラーズ フロム イース』との競り合いでも、終始一歩リードしながらの得票で余裕の大賞受賞だ。

豊富なビジュアルシーン、広大なマップ、多彩なイベントとどれをとっても大賞にふさわしいソフトだね。

特別賞 黒田賞





キャンペーン版大戦略Ⅱ

いままでコンピュータ関係の仕事をいろいろ見てきたけど、何の不満もないゲームなんて、まずありえないね。とくに新しいスタイルのゲームは、アイデアはおもしろいけど、バランスが悪い作品が多いからなあ。

となると、コンピュータゲームの世界で重要なのは、ゲームの改良じゃないかな。たとえいちど発表した作品でも、悪い部分は直し、バランスを調整して、より良いものをめざす姿勢が大切だと思うんだ。そんなわけで、前作からぐっと改良された点を評価して、『キャンペーン版大戦略Ⅱ』に賞をあげることにしたんだ。

もちろん『ドラゴンスレイヤーⅥ』も、シリーズ6作目だから、ずいぶん良くなってたけど……ちょうどあのころ『摩陀羅(まだら)』をつくってたからなあ! 『遙かなるオーガスタ』『遊兎伝』『プール・オブ・レィデアンス』は、これからに期待しよう。

 イラスト/中野豪、盛本康成

これが'89のソフトベスト10

	ソフト名	得票数
1位	エメラルド・ドラゴン	609
2位	ワンダラーズ フロム イース	467
3位	三國志II	251
4位	ドラゴンスレイヤーVI	177
5位	大戦略III	48
6位	遙かなるオーガスタ	35
7位	ブルトン・レイ	30
8位	ダンジョン・マスター	26
9位	ブライ 上巻	22
10位	天下統一	17

なお、惜しくも2位となった日本ファルコムの『ワンダラーズ フロム イース』も、ソフトの発売と投票のタイミングがもっと近ければ1位になれたかも、というくらいの大健闘ぶりだったぞ。なんといっても1位と2位で総得票の半分以上をしめてしまったのだからすごいよね。

ＲＰＧ勢が1位、2位を独占するなかで、ＳＬＧは3位に登場。それも、なんと発売されたばっかりの光栄の『三國志II』。ＳＬＧ勢は以下5位に『大戦略III』、10位に『天下統一』と、10位までに3作品が入ったぞー、パチパチ。そういうわけで、10位までにＲＰＧが6作品、ＳＬＧが3作品と2大ジャンルが人気を2分したけど、今年はＲＰＧの圧勝だったね。他のジャンルではＴ＆Ｅソフトの『遙かなるオーガスタ』がかろうじて6位の大健闘をしたのみで寂しかったのが残念。

あと、残念ながら無効票になってしまったけど『イースII』、『信長の野望・戦国群雄伝』も大量票を獲得していたのだ。もし有効票なら、それぞれ5位と7位になっていたことをつけ加えておこう。

SOFT EXPRESS

ご協力ありがと特別プレゼント

「'89ソフト大賞」発表を記念して、全投票者のなかから抽選で以下の10名にコンプティークオリジナルテレカをプレゼントしよう。楽しみに待っててね。

北海道札幌市／藤田喜信
新潟県岩船郡／貝沼純二
千葉県君津市／北岡武志
神奈川県横浜市／新井康平
大阪府枚方市／山本昌宏
広島県府中市／橘高智也
岡山県倉敷市／田口泰之
香川県丸亀市／軒原翼
愛媛県松山市／野田卓郎
大分県大分市／松野裕一郎



▲どれが当たるかお楽しみにー！

特別賞 なぞの男 佐々木賞



遙かなるオーガスタ



いやいやいや、私にこんなファンレターがくるとは、フッフッフッ来月号には謎の男ササキのコーナーが……何？　ソフト大賞のハガキだって!?　そりゃ、なんじゃい！　4月号を見ろ ?? おっ、おーおー、そーいえば、いえいえ、おぼえていますよ、特別賞ね。で、それを発表しろと。あ、読者の皆様、お待たせいたしました。えっ、ただいまより第1回なその男佐々木賞を発表いたします(来年はあるかな？)。24時間、闘う編集部のストレス解消にぴったしのソフトといえば……そう、これです！　Ｔ＆Ｅソフトの『遙かなるオーガスタ』!!　システム・グラフィック・プレイアビリティともグッド。でも、いちばんの理由はテクニックと戦略性と1プレイ時間のバランス。難しすぎずやさしすぎず長すぎず、というのが㊠にはと一ってもありがたかったのでありました。

'89 SOFT大賞 部門賞

さて、こちらは5つのジャンルに分けられた部門賞の発表だよ〜。キミの投票したソフトが何位になったかじっくりと見てみたまい！

RPG賞

1	エメラルド・ドラゴン	812票
2	ワンダラーズ フロム イース	410票
3	ドラゴンスレイヤーⅥ	285票
4	サーク	56票
5	BURAI 上巻	48票



エメラルド・ドラゴン

ＲＰＧ部門では、もちろんソフト大賞と同じく『エメラルド・ドラゴン』と『ワンダラーズ フロム イース』がワンツーフィニッシュ。そのあとは3位の『ドラゴンスレイヤーⅥ』、4位になった『サーク』、5位の『ブライ上巻』と、どれも1989年に発売された話題作が並んだかっこうになったね。惜しかったのは6位に入った『ダンジョン・マスター』。あとほんの数票で5位になれたところだったのだ。

全体としてはＲＰＧ賞は票の集中が激しくて、上位3位までが票の80%をもぎとってしまったという人気ぶり。おかげで4位以下は、ほとんど差がなくなってしまったぞ。そうそう、無効票では『イースⅡ』、『ロードス島戦記』に人気が高かった。

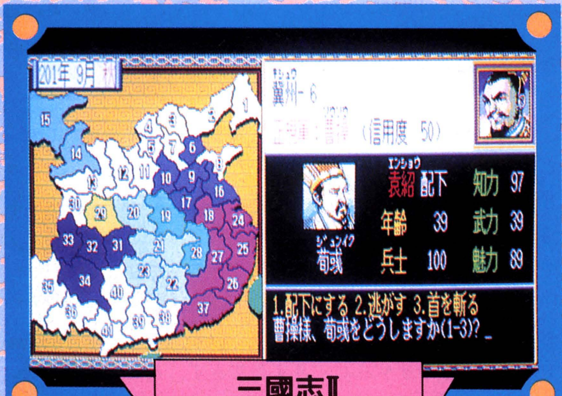
SLG賞

1	三國志Ⅱ	994票
2	大戦略Ⅲ	320票
3	キャンペーン版大戦略Ⅱ	128票
4	斬【ZAN】 -陽炎の時代-	130票
5	天下統一	52票

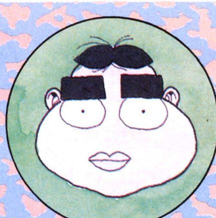

三國志Ⅱ

ＳＬＧ部門では、やっぱりという感じで光栄とシステムソフトの人気がすごく高かった。なんと5位までのうち4作品を占めているのだ。そのなかでも部門賞をみごと受賞した『三國志Ⅱ』は、総得票数の半分近くを集めてしまったというものすごさ。ちなみに無効票分も含めて光栄全体での得票数は1247票。システムソフトは578票。おみごと、だね。そのほかには『斬』が堂々の5位。『銀河英雄伝説』が惜しくも6位になっているぞ。今年もＳＬＧは大活躍しそうな気配。来年のソフト大賞部門賞が楽しみだね。いやいや来年こそソフト大賞をＳＬＧが受賞するかもしれないぞ。

特別賞 秋葉原賞



三國志Ⅱ



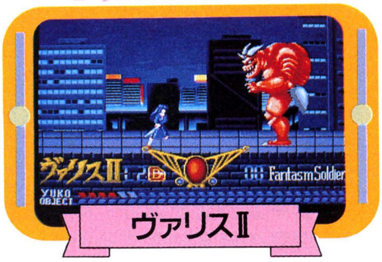
フッフッフッ、この秋葉原がイチ押しするソフトといえば、やっぱり『三國志Ⅱ』しかないんだもんね。どちらかというとボクは（フライトシミュレータのような）ガチガチのＳＬＧよりは「歌って踊れる」夢とロマンのあるＳＬＧのが好きなのじゃ！ その点『三國志Ⅱ』には一騎打ちのよ〜な（ブッ飛んだ）ルールもあるし、登場武将には呂布のよ〜なひとクセもふたクセもあるキャラも出てくるしで、マルなのじゃ。

あとマルチプレイがしやすいのもよいわさ。同盟やら共同作戦を上手に使えば、虚々実々の駆引きを楽しむ(!?)ことができるのじゃ。コンピュータをだますのに飽きたら、ぜひ人間を相手にわいわいプレイして欲しい。

「弱きものは死ね！」

フッフッフッ、こりが『三國志Ⅱ』の掟じゃ！

ACT賞



ヴァリスII

ＡＣＴ部門では、２位の『スペースマンボウ』以下を大きく引き離して、『ヴァリスII』が堂々の受賞だ。パチパチ。アクションゲームっていうのは各機種専用ソフトという感じのものが多いから、人によって好みが分かれがちだけど、これだけ大量の得票とはみごとだね。アクションの日本テレネットの面目躍如ってところだね。

1	ヴァリスII	834票
2	スペースマンボウ	99票
3	ジェノサイド	95票
4	ヒーロー・オブ・ランス	73票
5	ファイヤーホーク	65票

AVG賞


リップスティッ・アドベンチャー2

ＡＶＧ部門では、いちばん票が割れたんだけれども、『リップスティックアドベンチャー２』がかろうじて１歩先んじたところで部門賞受賞だ。じつは『スナッチャー』が333票を集めていたんだけれども、残念ながら対象外のソフトなので無効票となってしまったのだ。２位に入った『ミスティ・ブルー』は、３月下旬の発売で、発売前に投票した人も多かったね。前評判だけで100票以上も集めるとは、なかなかのもの。エニックスのＡＶＧに対する信頼感が高いという証拠だね。

1	リップスティックアドベンチャー2	216票
2	ミスティ・ブルー	160票
3	あーくしゅ	147票
4	第4のユニット3	82票
5	探偵団X	82票

その他賞



遙かなるオーガスタ

スポーツ、テーブル、パズルゲームその他全部をひっくるめたその他部門。受賞はみごと『遙かなるオーガスタ』に決定したぞ。最近はパズルゲームも人気が高いけれど、そちらからは『電脳学園』が『I』、『II』が２、３位となかよく並んだ。それからディスクマガジンブームの先駆けとなった『ディスクステーション』は４位に。いろいろなジャンルが集まっているその他部門だけれども、それぞれのジャンルから上位ランキングを果たしたソフトが登場して、めでたし、めでたし。

1	遙かなるオーガスタ	660票
2	電脳学園	151票
3	電脳学園II	138票
4	ディスクステーション	73票
5	激突ペナントレース2	39票

特別賞 KEIKO賞





ワンダラーズ フロム イース

私が選んだのは、勇者アドルくんが大活躍するイースシリーズの第３作目、『ワンダラーズ フロム イース』です！ 他の候補作品（『セレクテッドソーサリアン１』『サーク』『エメラルド・ドラゴン』『遙かなるオーガスタ』）も甲乙つけがたいデキだっただけに、とても悩んじゃったんだけど……。

決め手となったのは、演出のうまさ。ぐいぐいとストーリーに引き込まれていっちゃうのよね♡ アクションゲームはあまり得意じゃない私だけど、楽しんでプレイできました。そうそう、チェスターっていう美形キャラの存在も、この作品を推すポイントになりました♡

特別賞パーフェクト正解者はキミだ

おめでとう、パーフェクト正解者のキミたちにＬＩＮＸをプレゼント！

栃木県大田原市／礒哲男
群馬県吾妻郡／高橋智之
富山県富山市／山谷克久
広島県広島市／木村英和
大分県大分市／籔田勝則



みなさんお待ちかね！　本格派ロールプレイングゲームの代名詞、『ウルティマ』シリーズ。その第5弾『ウルティマⅤ』の移植版が、ついにこの夏に発売されるのだ!!『ウルティマⅣ』でアバタールとなったキミに贈る、壮大かつ大胆なストーリー。さらに遊びやすくなったゲームシステムが、新たな冒険と興奮の旅を約束するぞ。

壮大なストーリーの超大作がついに登場！

SOFT EXPRESS
ウルティマⅤ
ＰＣ9801シリーズ、Ｘ68000、ＰＣ88ＶＡ　5D／3.5D　9800円（税別）
ポニーキャニオン　☎03-221-3161

『ウルティマⅣ』からほぼ3年。まだ発売されないのかとヤキモキしていた『ウルティマ』ファンのキミへの朗報。『ウルティマⅤ』がついに発売になる！　とはいっても去年くらいから、初の日本版移植となる元祖『ウルティマ』は発売されたし、Ⅱ・Ⅲと立て続けにリメイク版も発表されている。元祖のぶっとんだストーリーもよかったし、ⅡやⅢのリメイク版の出来もよかった。そっちをプレイするのに必死だったというのもあるから、この手の移植モノには珍しく待たされたって気はしなかったよね(？)。

で、今回の『ウルティマⅤ』。さすがに3年間の進歩はめざましく、前作に比べて格段に進歩している。先行入力で悩まされることはほとんどないし、バトルモードの煩（わずら）わしさもあまりない。グラフィックやサウンドもウルティマのノリを崩さず、それでいて前作とは比べ物にならないくらい美しく仕上がっている。全体的に、前作よりはるかに遊びやすくなっているのだ。

なお肝心のストーリーは、完全に前作の続き。ブリタニアに呼び戻されたキミは懐かしい仲間たちと共に、ブリタニア、そして広大な地下世界を冒険する。町のひとびとが教えてくれるいろんな情報（相変わらずキー入力）を頼りに、広大な世界をうろつき回る。まず何をしなきゃならないかがよく分からないのは、Ⅳと同じ。でも前半は懐かしのブリタニアだから、そんなに迷うことはない。ただ、廃虚だったマジンシアがニューマジンシアとなって復興していたり、岬には灯台ができていたりと、変化も見られる。ゲーム後半からは、未知の地下世界、そして……。

期待にたがわず広大かつ複雑に絡み合った展開を見せる超大型ＲＰＧ『ウルティマⅤ』。7月に始まる壮大な冒険を、備えを怠らずに待て！

STORY　行方不明のロード・ブリティッシュを求めて

8つの徳と3つの原理を極めてアバタールとなったキミは、現実の世界で平穏な毎日を送っていた。そんなある日、前作で行動を共にしたシャミノから呼び出された。なんとロード・ブリティッシュが行方不明になったのだ。君主を失った国を治めたのは、野心家のブラックソーン。この男、いまじゃ圧政を行う暴君と化している。キミはロード・ブリティッシュを捜すため、新たな冒険の旅に出ることになるのだ。





アイビスの迷宮で究極の知恵の写本を見たキミは、ブリタニアのひとびとにアバタールの道を示し、自分の世界へ。平穏な生活は、なにかもの足りないような……。





眠っているキミの目の前に現われた懐かしいマーク。これはブリタニアの紋章だ！　慌てて飛び起きたキミは、ストーンサークルへ。そこには青白いゲートが……。

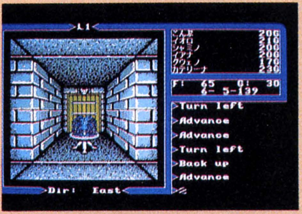




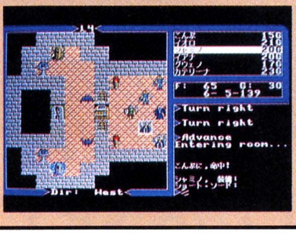
ゲートをくぐったキミの目の前には、懐かしいシャミノの姿が。再会の言葉を交わす間もなく、無気味な敵に攻撃される。彼らはいったい何者なんだろう……？

ダンジョンはブキミなグラフィックで迫る!

前作の、シェイムやダスタードなどのダンジョンは、Ⅴにもしっかり登場する。ただし、中には前とちがって簡単には入れない。封印を解除しなきゃならないのだ。なお、ダンジョンのシステムは、基本的に前作と同じ。3Dの通路に、2Dの見下ろしタイプの部屋&バトル。ただし、グラフィックはリアルになっている。



◀3D画面は、よりリアルでブキミになった



▶2D画面の部屋の中には、モンスターがいっぱい!

呪文システムもけっこう改良されているぞ



▶まずは魔法を調合する。まちがえるとペナルティ



◀頭文字を入力すると、英単語の呪文になるのだ

魔法のシステムは、前作に似ているけどちょっとちがう。あらかじめ薬草を調合して魔法をつくっておく、というのは同じなんだけど、例えば解毒の呪文ならAn Noxのように、いくつかの単語を組み合わせることで使う。ただし入力するのは頭文字だけ。解毒ならキーボードからAとNを入力するのだ。なお、薬草は漢字表示になっているのはうれしいね。

SHOP 向かい合ってお買い物なのだ

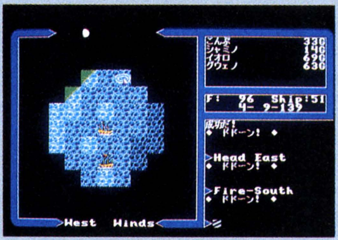
店の種類が書かれたカウンターは、撤去されている。その代わり店の表の看板で、店の区別ができるようになっている。なお酒場では、情報をもらうのに必要なチップの額が、かんたんに分かるようになった。なんせ、××gpほしいとはっきりいってくれるのだ。どんな情報がほしいかは、キーボードを叩いて入力する。これはさすがに前作までと同じだけどね。



▲武器の店。売り方は同じだけど、カウンター越しじゃないから、けっこう気軽にお話できる雰囲気でいいね



▲酒場の主人は、まず酒や料理を頼まないと、お話しさせてくれない。そしていざ情報を聞こうとすると、金を要求してくる



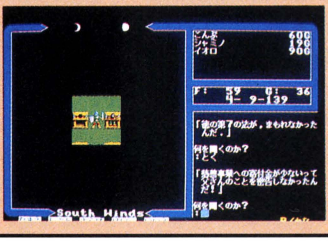
▲海賊から分捕った船で、海戦しているシーン。船には浅瀬用と大洋航海用があって、どちらも買うことも分捕ることもできるぞ

前作で指し示したはずの徳と原理の道だが……

8つの徳と3つの原理。覚えているかな? 誠実さ・慈悲の心・勇敢さ・正義・献身・名誉・崇高な心・謙譲の8つが徳。愛・勇気・真実の3つが原理。でもいまのブリタニアでは、なんかちょっとちがう使われ方をしているみたいだ……。



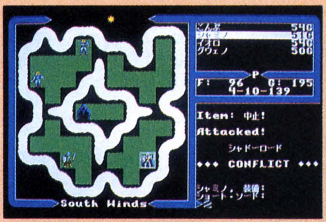
◀たしかに徳の話だけど、なかなか過激な口調だな……



▶そんなのあったっけ? なんかおかしい気がするけど

格段に操作しやすいバトルシーンが魅力!

バトルシーンの操作性は、格段によくなっている。剣の攻撃は斜めが可能だし、弓は軸線からはずれても攻撃できる。また一度敵を選ぶと、倒すか射程外に逃げるまでは、カーソルは敵を指し示したまま。非常に親切なシステムになっている。



◀相変らずの2Dバトルモードなんだけど……



▶細かい操作性は、格段によくなっているぞ





コミックコンプの超人気連載『サイレントメビウス』のパソコンAVG化が決定！ 製作は『電脳学園』などでおなじみのゼネプロ／ガイナックス。原作者の友人で人気アニメーターの菊池通隆を作画監督として迎え、さらに原作者の麻宮騎亜自身も総監督&ストーリーを担当するという超強力タッグを実現。史上空前のAVGがついに動き始めたぞ！

パソコン版『サイレントメビウス』、始動！

SOFT EXPRESS
サイレントメビウス
PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 14800円〔予価〕
ゼネラルプロダクツ ☎0422-22-1980

ＰＣ98の２ＨＤディスク６～７枚組！ 価格は14800円!! どちらも予定だが、これが６～７月に発売されるパソコン版『サイレントメビウス』の驚異的なスペック。もちろんこのディスク枚数も価格もダテではない。

総監督は原作者の麻宮騎亜自身が担当。ストーリーも、原作者による完全オリジナルの書き下ろしプロットのゲームシナリオで、『サイレントメビウス』ス』の世界を完璧にコンピュータゲーム化している。アドベンチャーといっても、謎解きではなく、ストーリーそのもので魅せる、という方針だ。プレイヤーはイギリスから来た考古学者として、(ラリー課長以外の) ＡＭＰのメンバーと３人１組で行動することになる。つねに行動をともにする香津美以外にもうひとり、誰が一緒にいるかによってイベントも変化し、より多彩な展開を楽しめるようになるのだ。

グラフィックに関しても、ＴＶアニメ『超音戦士ボーグマン』などでおなじみの人気アニメーターであり、麻宮騎亜とは仕事場を共有する間柄でもある、菊池通隆が作画監督を担当。さらにそれを『電脳学園』シリーズで見せたあのハイレベルなテクニックを使って、ガイナックスがコンピュータグラフィック化しているのだ。その質は見てのとおり。パソコンゲーム全体でも一、二をあらそう高品質なグラフィックで、原作の雰囲気を忠実にディスプレイ上に再現している。しかも、その枚数はなんと200枚以上！ 質、量ともにまさに空前絶後だ！

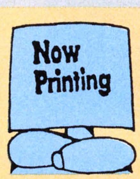
これなら、とんでもないディスク枚数と値段にも思わず納得！



『サイレントメビウス』とは？

コンプティークの兄弟雑誌、コミックコンプで創刊時から連載され、常に人気No.1の座を保ち続けているサイバー・サイキック・アクション・コミック。作者は麻宮騎亜。近未来の東京で繰り広げられるＡＭＰ(対妖魔特殊警察)と妖魔の戦いを中心に、さまざまなエピソードが展開される。コミックスは第１巻が大好評発売中。近日中に第２巻も発売。ＣＤ、フィギュア、テレカなどの関連商品も多種発売されている。

初のゲーム化に『超燃え！』の麻宮騎亜先生に聞く!!



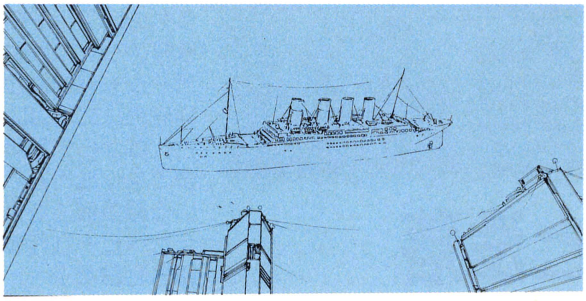
麻宮騎亜
(あさみや・きあ)
◆ご存じ超常現象コミック『サイレントメビウス』の原作者。本ゲームでは総監督を担当。
「ＣＤ化に続く、第二弾の他面展開のゲーム化。メディアミックス『サイレントメビウス』、また一歩野望に近づいた！ ファンの皆様の応援があればこそ、ますます拡大するサイレントワールド。今後とも変わらぬ声援をお願いします！」

――開発中の画面に向かい、厳しいまなざしで鋭い指示を飛ばす麻宮先生。ちょっとお邪魔してインタビューだ！

Ｑ：どうですか？ コンピュータ上のサイレントっていうは。
Ａ：なんと色がついてる(笑)。やっぱり色つきっていーな、たくさん色数あるし、人が塗ってくれるし。
Ｑ：このゲームではアニメ画面もありますね。動くサイレントはどうですか？
Ａ：素直にうれしーですね。メディアのちがいってゆーのを痛感しました。
Ｑ：このゲームのみどころは？
Ａ：美しいＣＧ、そしてドラマ性のあるストーリー。泣ける話になってます。
Ｑ：ずばり、サービスシーンは？
Ａ：『電脳』ほどじゃないけど、菊池がヤルといってますんでお楽しみに。
Ｑ：では最後にファンの人にひとこと。
Ａ：サイレントの２巻が近日発売！ これを買ってゲームにそなえよう!!

舞台は東京上空、タイタニック号！

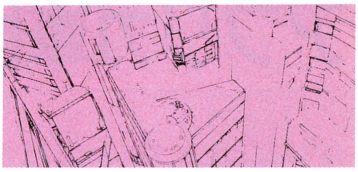
SOFT EXPRESS

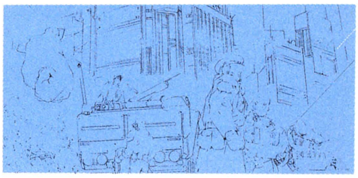


パソコンゲーム『サイレントメビウス』の舞台となるのは、突如東京の上空に姿を現わした大型客船タイタニック号。なぜこのような事態が起こったのかは不明だが、どうもタイタニック号の中には強大な力を秘めた妖魔が封じられていて、事件の原因はそれと大きく関係しているらしいのだ。赤い月とタイタニック号の位置が重なるとき、妖魔は完全復活をはたし世界は滅びるという。そうなる前になんとしてでもこの事件のすべての謎を解き、妖魔を葬りさらなければならない。

プレイヤーはAMPのメンバーと協力して船内に侵入。いくたの障害をともに乗り越え、見事世界の危機を救わなければならない。はたしてＡＭＰは妖魔を倒すことができるのか。空中に浮かぶ巨大な船を舞台に展開されるオリジナルストーリーがキミを待つ！







AMPの6人の美女たち、電脳空間(コンピュータ上)にあらわる！



香津美

コミック版の主人公。希代の大魔術師ギゲルフ・リキュールの娘であり、強力な魔力を持っている。いびきと歯ぎしりのすごさでも有名。フルネームは香津美・リキュール。



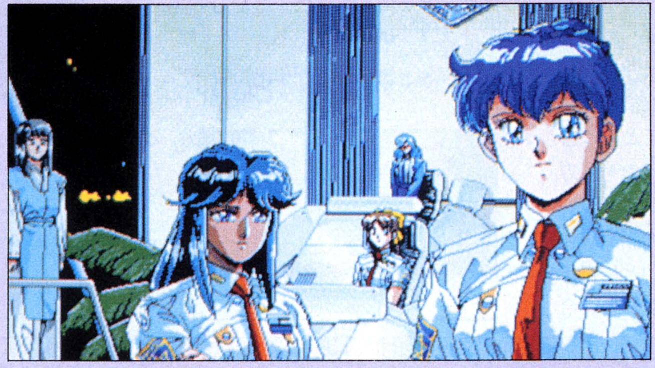
レビア

マシーン、コンピュータのことならなんでもおまかせのメカニック関係のエキスパート。また同時にＡＭＰのサブキャップでもある。フルネームはレビア・マーベリック。



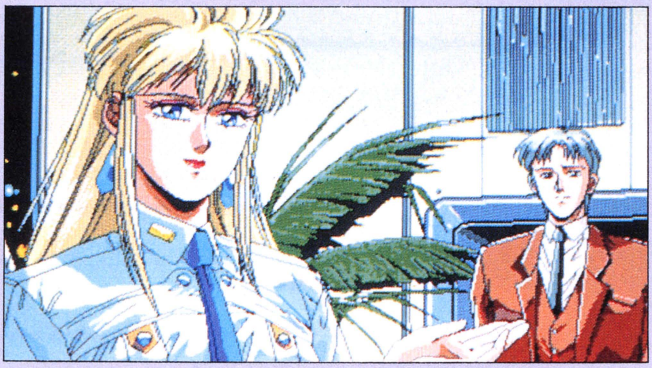
由貴

子供のころに、人間兵器として育てられていた過去を持つ。いまだ発展途上の超能力少女（予知能力者）で、副業として喫茶店を経営している。フルネームは彩弧由貴。



AMP（対妖魔特殊警察、Attacked Mystification Police department）の６人のメンバーは、それぞれが特殊な能力を持ち、それぞれがちがったタイプの魅力を持った美女たち。

コンピュータゲーム界最強のスタッフによって、彼女たちの魅力もそのままに、コンピュータ画面上に登場する日は近い！





ラリー

AMPの創設者にしてその課長。いままでの経歴などはすべて謎に包まれているが、かなりの実力者であることはまちがいないと思われる。フルネームはラリー・シャイアン。



キティ

一見普通の女性に見えるがじつは体の７割が戦闘用のサイボーグ。かつて同胞が殺されたときに復讐のためにこの体を選んだ。超怪力。フルネームはキディ・フェニル。



那魅

合気道と呪術に優れた才能を示す。地底神社の跡継ぎ。極度のケッペキ症。妖魔に対しては絶大な威力を持つ麒麟の御神刀を持ち歩いている。フルネームは闇雲那魅。

ROMMEL
The Legend of the Desert Fox

By January 1941, the War in North Africa was going very badly for the Axis powers.
The Italian army had been routed out of Egypt and almost out of Libya as well.
A small German force was scraped together to try and stem the tide.
Command of this force was given to General Erwin Rommel……and for the next two years,
outnumbered and poorly supplied, the Desert Fox out-witted and out-generalled all of his opponents.



コンピュータゲームにおける本格派SLGとはどういうものか？　その解答のひとつがホビージャパンより発売の『ロンメル』。古代戦から未来戦までを作成可能という編集機能を備えたヘビーな作戦級SLGだ！

アフリカ軍団の栄光と没落

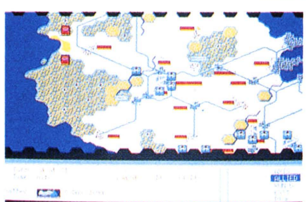
SOFT EXPRESS
ロンメル
PC9801シリーズ〔5D 3.5D〕 8800円〔税別〕
ホビージャパン　☎03-354-9341

最近のホビージャパンの動向には目を離せないものがある。このたび発売される『ロンメル』は、スターリングラードから朝鮮戦争まで、連綿と続いてきたSSG社のバトルフロントシリーズの最新作の移植。ロンメル将軍率いるドイツアフリカ軍団とイギリス第8軍の死闘を大隊レベル（部隊あたり500～600名）で扱った作戦級シミュレーションの本格派だ。

このシリーズの特徴としてとくに書いておきたいのが、命令系統の考え方。前に大隊レベルと書いたけれども、各部隊への行動指示は連隊（大隊が最大4つ集まって構成される）ごとに行う。ここで〝強襲〟〝偵察〟などの各命令を指示すると、あとは連隊ごとに自動的に作戦行動に移ってくれる仕組み。部隊によって、動きが活発なもの（ドイツアフリカ軍団）から頼りないもの（イタリア軍）まで、個性のようなものがあるのだ。

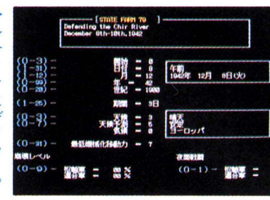
なお、付属のシステムとしてシナリオ・マップ・ユニットの各エディタがついている。これがなかなかの優れもので、担当者曰く「古代戦からフォークランド紛争までをエディットすることができる」とのこと。SLG本格派にオススメの一作である。

シナリオは8つ

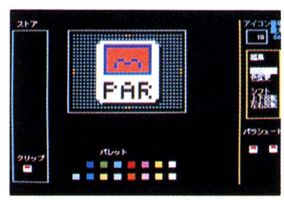


◀史実戦のほか仮想戦としてマルタ島強襲がある

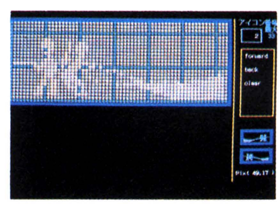
編集機能が充実



▶シナリオエディット。部隊の崩壊レベルなど詳細にいたるまで編集可能



◀ユニットを編集する。左画面は空挺部隊。いろいろな部隊が設定可能



▶戦闘時のグラフィック編集。パラシュートを回収しているところがよい

ミニリプレイ

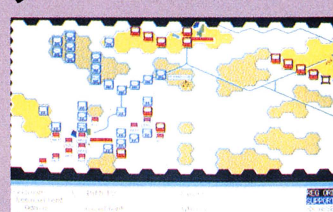
アラム・エル・ハルファ

ロンメルvs.モントゴメリー
1942.8.30-9 3

エル・アラ・メインでの3度にわたる攻勢に挫折したロンメルは、急速に失いつつある戦局の主導権を奪回すべく、乾坤一擲の攻勢を意図。新たにグラント中戦車を装備して強力になった英軍と死闘を展開する。目標はアラム・エル・ハルファ。万難を排しても進撃せよ！

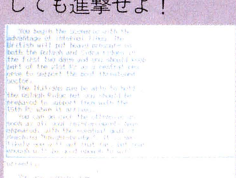


▲アフリカ軍団の総力をあげての攻勢である。なお、英軍でもプレイは可能



▲弱体なイタリア軍も快調に進撃。突破行動により英戦車は潰滅。砂漠の露に

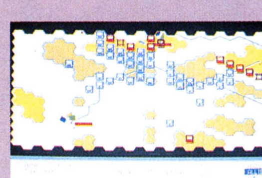
突破!!



◀枢軸側をプレイする際のレクチャー。完成版では日本語になる

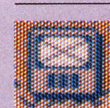


▲本格的なゲーム内容にプラスして、迫力の戦闘画面が楽しめる



◀敵の増援がくる前に、目標地点を奪取せよ

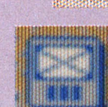
主なユニット



歩兵



装甲



砲兵

※画面は開発中のものです



超流麗なグラフィックが売りのフェアリーテールが、もうひとつのアダルトソフトの雄、カクテル・ソフトと手を組んで世に放つアドベンチャーゲーム、それが「うろつき童子」だ！　アドベンチャーといえば最近の売れスジはアダルト、と相場は決まっているように、このソフトもお色気タップリだぞ！

エロティック・バイオレンスAVGなのだ!

SOFT EXPRESS
うろつき童子
ＰＣ9801ＶＭシリーズ
ＰＣ8801ＳＲシリーズ
Ｘ68000、MSX2
5D / 3.5D　6800円〔税別〕
フェアリーテール　☎03-200-9834

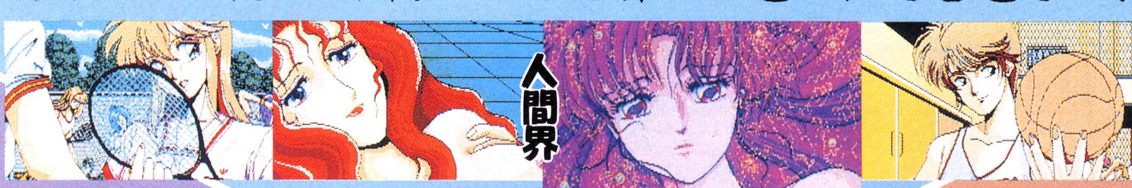
この作品、もとは立ち読みしてると先生に怒られちゃうかもしれないような某雑誌に連載されていたものなんだけど、その原作よりも君たちはアニメーション版の『うろつき童子』のほうが印象が強いかもしれないね。エロティックでバイオレンスなその内容は、当時センセーションを巻き起こしたものだった。そしてついにその『うろつき童子』がパソコンゲームになって登場するのだ。しかも２大アダルトソフトメーカー、フェアリーテールとカクテル・ソフトが手を組んで総力態勢で制作した、というのだからその完成度にはトーゼン期待できるってもんダ！

ゲームシステムはごくベーシックなアドベンチャーなので、誰でもその作品世界に抵抗なく入っていけるだろうね。でもその内容は強烈だから、気の弱い方は要注意。

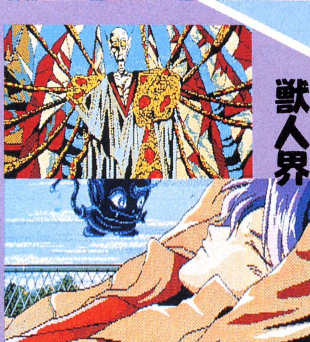
グラフィック数243枚のド迫力に君は耐えられるか!?

ワンポイントチェック
このソフトは、ブラザーのタケルからも同時に、5800円〔税込〕で発売されることになっているのだ。

魔界、獣人界、人間界、三つの世界がひとつになるとき…!!



▲この世界から、地上に楽園を創造する超神が誕生するといわれている！　それははたしてだれか…



▲主人公、天邪鬼も獣人のひとりだ。彼は超神を探しながら魔族と戦っている

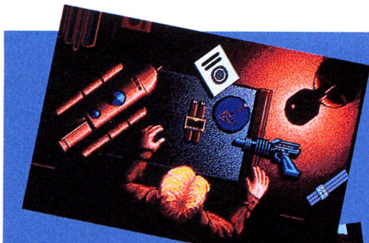


▲3000年に１度、人間界、獣人界、魔界がひとつになるとき超神は生まれるという。いま、その伝説が真実に

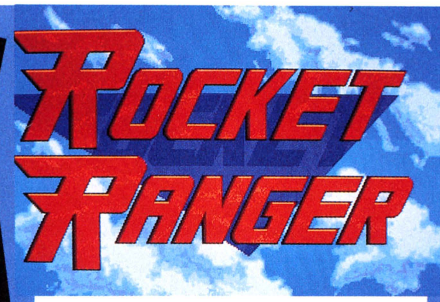


▲つぎつぎと刺客を送り込んでくる魔界の一族。彼らの目的はいったい何か

飛べ！ロケットレンジャー!! ナチスの野望を打ち砕け!!!









映画を見る感覚で楽しめるシネマウエアのゲーム。なかでも人気の高いアクションAVG『ロケットレンジャー』が日本語版で登場だ。

SOFT EXPRESS

ロケットレンジャー

FM-TOWNS CD 9800円
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

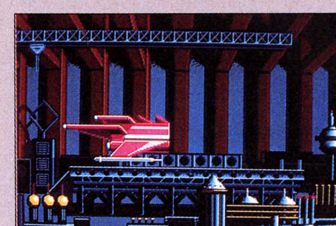
時代は1940年。ひとりのアメリカ青年のところに、小包が送られてきた。中味は、ロケットパック、ラジウムピストル、デコーダーホイール、リストモニター。それは、ナチスドイツが第2次世界大戦に勝ち世界制覇したという未来世界に住む科学者が、タイムマシンで送り込んだものだった。恐ろしい歴史を変えるために、過去に支援を求め希望を託したのだ。かくして青年は、ロケットレンジャーとして、ナチスの勝利を阻止すべく立ち上がったのだった……。

未来の情報によると、ナチスは、月でルナリウムという物質を採集してから、兵器技術が進歩したという。その資源の研究をしていたアメリカ最高の科学者とその娘もナチスに誘拐されてしまった。プレイヤーは、ロケットレンジャーとなり、ナチスからロケットを奪い月基地を破壊し、未来を変えることが目的だ。まずはアメリカのエージェントを各国に配置し、情報を集め、かつナチスの占拠を防ぎながら、どこかの国に散らばっているロケットの部品を集めていかなければならない。途中には戦闘機との銃撃戦や、娘が拉致された飛行船との空中戦、ナチスとの殴り合いなどアクションシーンも豊富だ。正義のヒーローになれるかどうかはキミの腕しだいだぞ。

ナチスの月基地へ出発するにはロケットと燃料が必要

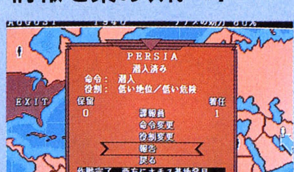


▲ロケットパックに燃料を使いすぎると、宇宙船が発射できなくなってしまうぞ



▲世界に散らばるロケットのパーツを、ひとつずつ集めるのは、けっこう大変なのだ

情報を集め、飛べ！

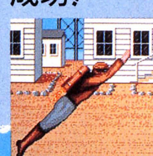


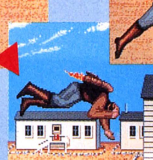
▲各国の情報収集を怠るな！ 次の向かうべき国が決定するのだ

離陸！



成功！





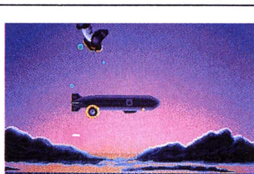
失敗！

▲行き先を決めたら、離陸！ タイミングを外すと…情けない

ワンポイントチェック

写実的な画、しっかりしたストーリー、リアルな音と動きのシネマウエア方式。どっぷりハマるぞ！

動きが超リアル



▲ナチスの飛行船"ツェッペリン"との空中戦。空雷を撃ち落とせ！



▲ナチス兵との殴り合いシーン。こいつに勝つとパーツが手に入る



▲戦闘機メッサーシュミットとの銃撃戦だ。どんどん撃ち落とせ！



▲会話モードではうまく返答をしないと……



『ディスクステーション』で大人気だった『魔導物語』がパッケージソフトとして発売される。内容は当然パワーアップしているのだ!

モンスターを倒して迷路を抜け出せ!

SOFT EXPRESS

魔導物語1-2-3

MSX2　3.5D　8800円〔税別〕
コンパイル　☎082-263-6165

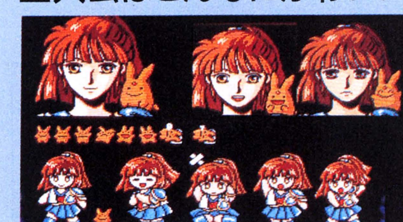
『魔導物語』は魔導師の卵の女の子が主人公の３Dメイズ RPGだ。普通RPGというとパラメータの数字がたくさん並んでいるというイメージが大きいが、『魔導物語』はひと味ちがう。キャラの状態はキャラの表情やメッセージを見て判断するのだ。そして、最大の特長は、サンプリングによって登場人物がかわいい声でしゃべること。

操作も簡単だし、３Dの迷路もオートマッピング機能があるから、小気味よくゲームを進めることができる。なかなかスマートなRPGだ。

ワンポイントチェック

全３部構成（それで1-2-3というタイトルなのだ）で、カーバンクルは『3』から出てくるよ。

主人公はこんなにかわいい!



▲ダメージを受けると苦しそうな表情をする。戦闘シーンでは２等身にデフォルメされるのだ

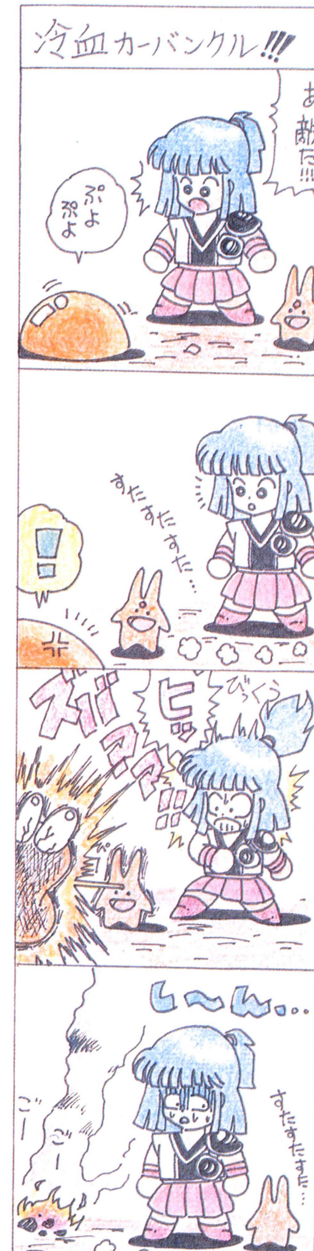
戦いはこんな感じなのだ



◀攻撃の手段は魔法のみ。魔法を使う時に、サンプリングの声で呪文を唱えるのがおもしろい



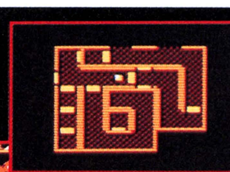
◀戦闘の結果は、ヒットポイントの数字はなくて、メッセージのみで。なかなかファジーなのだ。



◀特別掲載! コンパイルオリジナルの4コママンガだぞ!

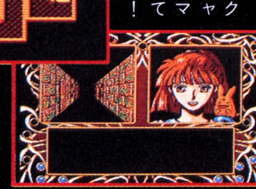
カーバンクルは強い味方だ! 3D迷路をつき進め!





◀カーバンクルというキャラがオートマッピングしてくれるのだ!

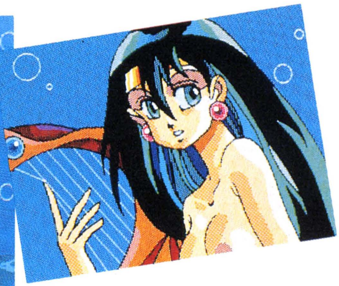






▲画面構成はディスクステーション版と変わっていないが、「3」ではすごく強くて、なまけもの(?)のカーバンクルがパートナーなのだ!





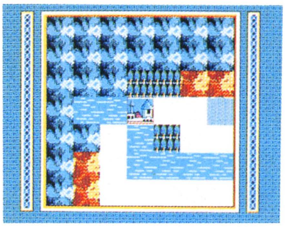
聖なる水の国を舞台に、清き水にまつわる物語を綴ったRPG『水龍士・II』が、装いも新たに、98版で再登場だ。ゲーム内容は88版とほぼ同じだけど、よりきれいになったグラフィックが、美しいストーリーをさらにあでやかに彩って、ますますゲームの世界にのめりこめそうな雰囲気だ。また、98版オリジナルの追加シナリオもゴキゲンだぜ。

98版移植で『水龍士』の世界がさらに広がった

SOFT EXPRESS
水龍士・II
PC9801シリーズ 5D / 3.5D 9800円〔税別〕
ソフト屋しゃんばら ☎0798-51-1365

『水龍士・II』は、前作のソルティアから、さらに舞台を南の海に移し、主人公が邪悪な水でできた海水生物を倒して、海に平和を呼び戻すまでの物語。可愛い人魚の恋人、マーエとともに、8つの輝水を集めることが目的のRPGだ。

今回、このゲームが98版に移植されたので、その美しいグラフィックの一部を紹介しちゃおう。本編の内容はほとんど変わってないけど、新たに用意された、98版オリジナルのミニシナリオでは、またひと味ちがったストーリーが遊べそうだぞ。


◀故郷のシャルマの町。両親や妹がキミの無事を祈ってる

ワンポイントチェック

最初のうちは、敵にたくさんダメージを受けてもいいように、マメにセーブすることが大事。

輝水を手に入れよう





この水守亀との戦闘に勝てば、癒しの輝水が手に入るのだ。

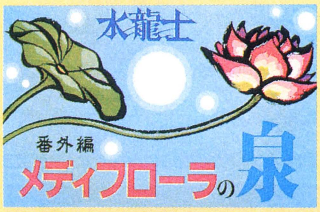
海殿の使い


◀キレイなお魚。水術レベルを上げ、新しい水術を教えてくれる

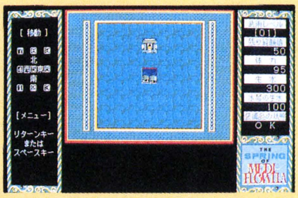
ステータス画面でチェック

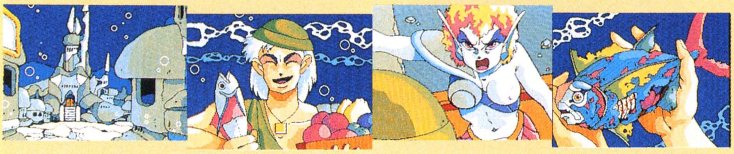

▲細かいパラメータや、装備してる武器、持ち物なんかは、この画面で確認できるよ

98版オリジナル
ミニシナリオ
メディフローラの泉



本編のシナリオを解き終ったら、このミニRPGの登場だ。これでもうひとつの物語を楽しんで、ぜいたくざんまい(?)だ。舞台は、本編に出てきた町のどこか。主役は、主人公に力を貸してくれた友だちのようだね。





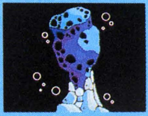
海の敵がいっぱい

地上にもまだ敵はいるけど、やっぱり海の怪物の方が強力だ。ここにいくつか紹介しよう。

血吸いなまこ


▲ルックスはカワイイけど狂暴だぞ

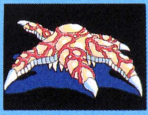
黒海綿


▲倒すと多くの生水がもらえる

毒眼虫


▲毒を持ってるので要注意だ！

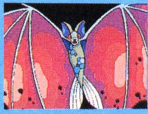
肉ヒトデ


▲最初のうちは苦労する敵だ

剣魚

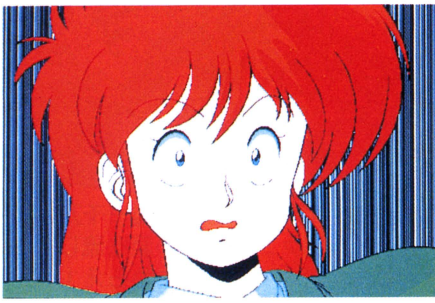

▲すばやいうえ攻撃力も高いのだ

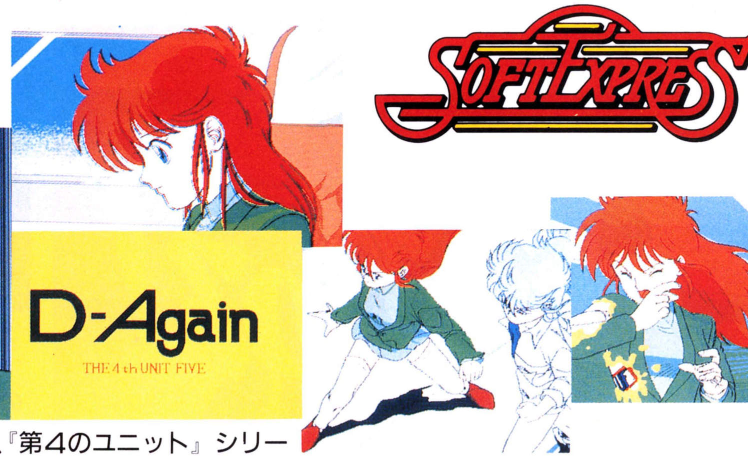
海コウモリ


▲先制攻撃にやられないように

※このソフト、5D版を2本、3.5D版を3本プレゼント！ 希望者はアンケートハガキで。

ブロンウィンが帰ってきた！



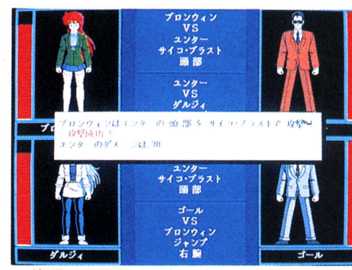


データウエストの看板ソフトのひとつ、『第4のユニット』シリーズもついに5作目、いよいよBS計画の真相が明らかになる!?
　TOWNS版は新システムのDAPSを搭載、アニメーションに磨きがかかって見ごたえ十分だぞ。

D-AGAIN
—第4のユニット5—
FM-TOWNS CD　8800円〔税別〕
データウエスト　☎06-968-1236



▲プルダウンメニューのコマンド選択、操作性も前にも増して良くなってるのがウレシイ



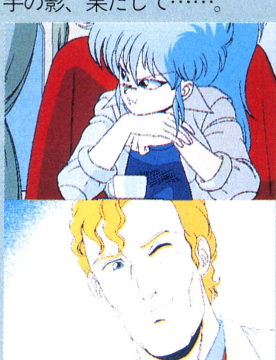
▲複数での戦闘も可能になった。協力しあって戦えば恐いものなしだ

ブロンウィンのファンの皆様、お待ちどうさま、シリーズ第5弾の登場だ。さて、今回はブロンウィンは重要人物の警護の任務を帯び、フランスへ向かうのだが、そこでは意外な人物と出会うことに……。明らかになってゆくBS計画の謎。加えて新たな敵の登場、ドキドキハラハラのストーリー展開だぞ。
　ゲームはコマンド選択ですすんでいくけど、選択肢もすくないし、プルダウンメニューだからよけいなことに気をそらされずにストーリーを楽しめる。それに前作同様表情コマンドがあるからブロンウィンになった気分で(?)プレイして欲しいな、なんてね。戦闘はより細かくなったからいままで以上に作戦を考えて戦わなくっちゃ勝てるものも勝てないぞ。
　さらに、このTOWNS版には新しいモノが導入されているのだ。それがDAPS（Datawest Active Picture System）というアニメーションシステムだ。目をパチクリさせてアニメなどといってるゲームとはだんぜんちがうすごいシステムだ。パソコンもついにここまできちゃったんだなぁ、と感心してしまう。さすがTOWNSってとこかな。

ワンポイントチェック
プレイ時間はわりと短いが、快調に楽しめる。ゲームクリアしたあとにはオマケモードもあり。

ブロウィンをとりまく人たち

オージスとともに任務につくブロンウィンの前に偶然(?)現れるダルジイ。彼女を狙う追手の影、果たして……。


◀ライバルのダルジイ。けど様子が変だ!?
◀一緒に任務につくオージス、なれなれしい

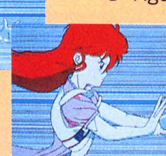

▲監査局局長秘書とは仮の姿、じつは2代目……

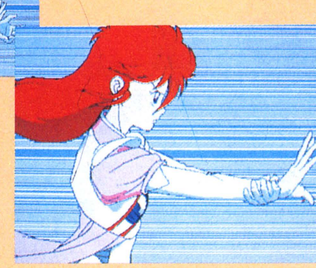

▲このふたりが今回の敵、G-Rだ。手強いぞ

動く！動く！これがDAPS！





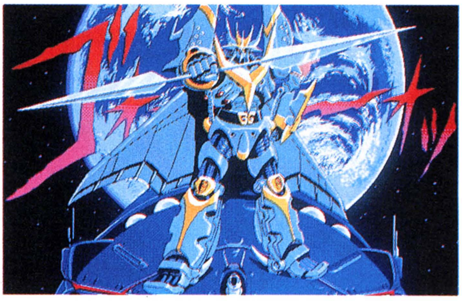




これが今回の目玉、DAPSなんだけど、『D-Again』では顔見せ程度、まだ実力を出したわけじゃないんだって。それでもこれだけ動くんだからすごいもんだ。

※データウエストの新作『AYA』の発表会がラジオ会館6FのTOWNSプラザで5月20日の1時から開かれるぞ！　DAPSの実力をキミの目で確認してくれ!!





「ここまでスル?!」と、全国一千万人の"トップ"ファンが随喜の涙を流したこの『電脳学園Ⅲ・トップをねらえ！』。とにかくあまりのHさに、ド肝を抜かれた人も多いハズ。だから特別大公開だッ!!

ここまでヤル!? でもこんなモンじゃないゾ!!

電脳学園Ⅲ
トップをねらえ！

PC8801SRシリーズ／PC9801VMシリーズ　5D／3.5D　8800円〔税別〕
ゼネラルプロダクツ　☎0422-22-1980

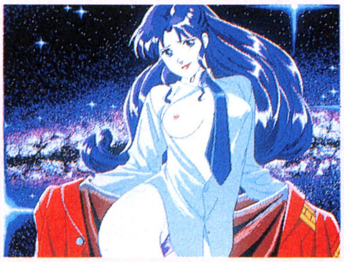
前の電脳学園シリーズとちがって、Hな画面が雑誌に載っかんないので「な～んだ、やっぱり原作物だと抑えられちゃうんだ」とか考えてたキミ、甘ぁ～い!!　東京・吉祥寺に向かって土下座をしなさいッ!!　シリーズ前作をはるかに凌ぐ内容だったからこそ公開できなかったのだ。知りに知り尽しているからこその、いたれり極めりのグレートなCG、見てのとおりビデオに負けないクオリティだ。しかししかし、これはほんの序の口、本当の凄さはやった人だけが見れる!!

アマノカズミ

想い人コーチのつくったガンマスターのため、自らの身体を賭してまで勝負に出てくるカズミお姉さま。悔やしそうに恥じらいながら、でも潔くボクらの目を楽しませてくれます。でもあと2枚あり！







タカヤノリコ







ヤッてるうちに助けてんだかイジメてんだかワケわかんなくなってくるぞ！　残り三番勝負もあるのにイキナリここまで出るとは。ここから先のサービス度は、キミの想像をはるかに超越している！

ユングフロイト

「あのユングなら当然♡でピロシキ」と考えていたアルメニア人も思わずコサックダンス。まるでSS21級のメガトンパンチをくり出したユング。これならゴルビーがレーニン勲章を百個くれても当然。だがだがだが、これ以上もアル!!









野望なかばにして敗れさったものに、無情にも突きつけられるEND画面。これを何度も出しているようでは感動のエンディングには対面できない。努力と根性で再トライだッ!!

大河似顔絵小説「燃える編集野郎・第二部・第五章　豪」気がつくと、そこは冷たい監獄だった。「オレの人生も終りか…」そう落ち込む浜田に1人の男が声をかけてきた。「よう兄ちゃん、新顔かい？　じゃあオイラが似顔絵を描いてやるよ」スラスラ…と描き上げたその絵を見て、浜田は驚愕の叫びを上げた。「あなたは…」彼こそ伝説の春画師、中野豪だったのだ！続く

今月の太鼓判ソフト



5年ぶりにアメリカから戻った和哉が出会った昔の仲間たちは、もう別々の道を歩きはじめていた。そして、突然起こった殺人事件……！　大人になるってことは、心のなかのアルバムに、いくつもの取り返しのつかない想いを貼りこんでいくことなのだろうか？　なーんてコトをしみじみ感じる、甘くて苦いAVGなのだよ。

（イボンヌ木村）



解いたあと、少し心が痛くなる…ほろ苦い味のミステリー

SOFT EXPRESS
ミスティブルー
PC8801SRシリーズ　5D　8800円〔税別〕
エニックス　☎06-366-4345

木村の好きな映画に「スタンド・バイ・ミー」とゆーのがある。4人の少年が、幼いながらもそれぞれ未消化の想いを引きずって成長しようとする、まぶしい夏の日の1コマを描いた名作である。大人になっても、心の中に大切な記念写真のように焼きつけられた鮮やかな日々。その日々がもう二度と戻らないことを、映画の主人公は、昔の親友の死によって改めて実感するのだ。

エニックスのAVG『ミスティブルー』の主人公たちもまた、まぶしい高校時代の思い出を胸に刻みながら、それぞれが大人になってしまったことを、せつない想いとともに確認する。このゲームは、ミステリーを解くことだけではなく、そのへんの心の機微（きび）ともいえる部分に、ぜひ注目していただきたいのである。しゃれたグラフィックにしゃれた音楽、そしてゲームを解き終わった後、まるでいい映画を観た後のように心に広がる静かな余韻。これが『ミスティブルー』の魅力であると、木村は断言してしまうのである。

ところで話は急変するが、このゲームには4人の美女が登場する。じつはそのうちの3人と、おいしいコトができちゃうのである。おいしいコトとはなにか？　それは、福袋の木村がいうのだから、聞くだけヤボとゆーものだ。ただし、ひとりとヤッてしまうと、あとのふたりとはできなくなる非情の掟。おかげで木村は、相手を変えて何度もゲームを楽しんでしまった。しかもそれによってエンディングが変わる芸の細かさ。感服いたしたぞ！



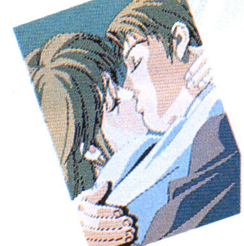
◀高校生のころの笑顔は、もう戻らないのだろうか



▲コンサートの夜の争いがもとで、殺人のヌレギヌを着せられてしまう和哉……



▶美女をくどくのは、なかなかタイヘンなのである





◀和哉の音楽への夢は実現するのか？　そして麻衣子との愛のゆくえは？　それはキミ自身で見届けてくれ

ゲームを解いたら、お楽しみ『えにっくす くえすと』！











さて『ミスティブルー』のもうひとつの目玉は、このクリア後のごほーびゲーム！　2等身の和哉が「えにっくす」の謎にせまる、楽しいパロディRPGなのだ。敵キャラは、なぜかソバ屋の出前やOLのおねーさん。パソコン小僧にロリコンなどなど。笑いながらハマってしまうゲームだぞ！



『夢幻の心臓』と並ぶ、クリスタルソフトの名作RPGシリーズ、『クリムゾン』。さらにグレードアップしたマルチシナリオシステムを導入して、その第三弾『クリムゾンⅢ』がいよいよ近日登場だ！

古代邪神クリムゾンが 長い眠りより復活!!

SOFT EXPRESS

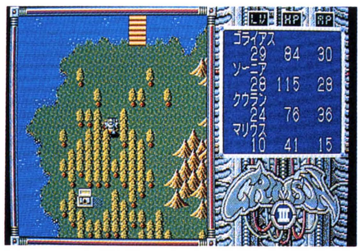
クリムゾンⅢ

PC8801SRシリーズ 5D 8700円〔税別〕

クリスタルソフト ☎06-326-8150

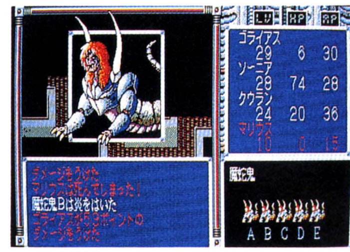
古代に化石となった怪物“超機械生命体クリムゾン”が、邪悪な機械を利用して世界征服をもくろむ愚かな人間によって、この世に再び目覚めてしまった。勇者のキミは、平和を取り戻すために、旅に出るのだ。

シナリオは、『クリムゾンⅡ』で人気を得た“マルチシナリオ・リンク方式”をグレードアップして起用。複数のシナリオ同士が、連係し分離し、やがてひとつに融合されていく。ストーリー性重視のために、前作より視野の広がったシナリオ群に注目してほしい。

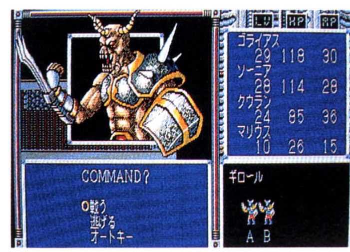


▲潜水と浮上の海の世界に、2つの大陸が加わって、マップもぐ～んと広がった。迷うなよ

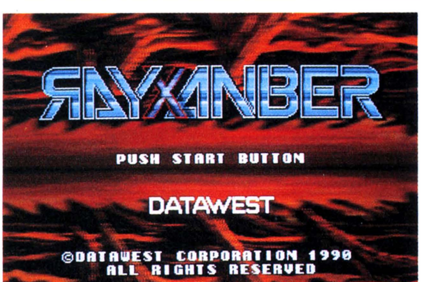
さらにマップも、おなじみの水中世界の冒険だけでなく、“タストニア”と“ムーテシア”というふたつの大陸にまたがる広大なゲームステージが用意されている。マップが広いだけでなく、そのうえにモンスターやアイテムなどもかなり増えているから、覚悟してかかれ！　なお40曲のBGMが、よりゲームを盛り上げてくれるぞ。



▲個性的なモンスターにまた会えるのだ。戦闘はしんどいけどね。新しい敵も増えたぞ



▲簡単操作でスムーズ戦闘。このシリーズ特有の軽快に楽しめる戦闘は今回も健在！



地球の発するあらゆる電磁波が、銀河系に巣くう恐ろしい敵“ゾウル・エンパイア”を呼び寄せてしまった。猛攻撃を受けた地球は崩壊寸前。地球を救うには、敵母星の中枢を破壊するしか手段はない。改造した敵機“RT-X-32”に乗って、いざ宇宙へ出発！　シューティングに自信のあるキミ、挑戦してみないか!?

地球を救う道はひとつ。逆転勝利なるか!?

SOFT EXPRESS

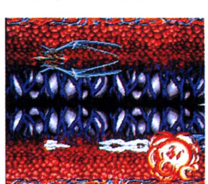
ライザンバー

FM-TOWNS CD 8800円〔税別〕

データウエスト ☎06-968-1236

ステージは全部で8つ。地球大気圏内のステージ1からスタートだ。自機は最初3機だが、5万点ごとに1機増えていく。だが敵機や弾を避けきれないときは、自機を8方向に加速できるのでムリせず逃げよう。

攻撃は、ノーマル弾のほかに、パワーアップアイテムのバックアップユニットを装着すれば、特殊弾も使えるよ。ユニットは3種類。どれも手に入れれば、キミの攻撃は有利だぞ。ゾウルの中枢を破壊するまでの道のりは長いのだ！



▲この遠近感&スピード感、やみつきになりそう



▲ステージ1のボスキャラは、巨大なクモだっ！



▲自機を加速させて、8方向への緊急回避も可能

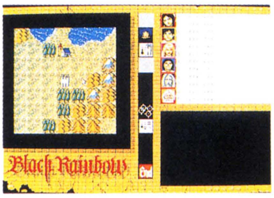
“こだわり”が随所に光るRPGなのだ

ブラックレインボウ

PC9801シリーズ {5D／3.5D} 8800円〔予価〕

ホビージャパン ☎03-354-9341

テーブルトークRPGで有名なホビージャパンから、新たなファンタジーRPGの登場。輸入版のような雰囲気に、キャラクターのパラメーターの豊富さなど、またもや、個性の強い仕上がりとなっている。なお画面表示された6人パーティーのキャラクターの顔は、エディットで自分で描けるのだ。





迷宮の奥に秘められた不思議な力とは!?

陽炎迷宮

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ {5D／3.5D} 価格未定
MSX2

ハート電子産業 ☎045-461-6071

一緒に迷宮の遺跡に入ったはずの娘のステディアとその恋人キースを探し、無事脱出することが目的のRPG。不可解な現象を考えることがこのゲームのポイント。5つのダンジョンをさまようことによって迷宮の謎がしだいに明らかになるぞ。



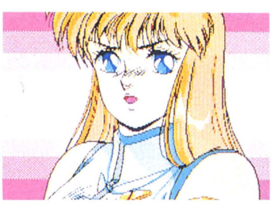
人気アニメ“ダンガイオー”が88版に登場

破邪大星ダンガイオー

PC8801SRシリーズ 5D 8800円〔税別〕

テクノポリスソフト ☎03-435-0834

人気OVA『破邪大星ダンガイオー』のゲーム化。デザイナー・平野俊弘氏描き下ろしの新キャラクターの登場や、アニメでは見られなかった、メインキャラのプライベートシーンもあり、ファンは見逃せないAVG。今度はキミがダンガイオーチームの一員となって、リアン王女を救出するのだ。





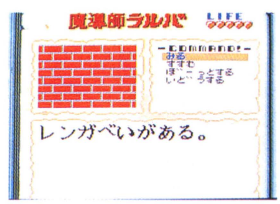
“ラルバ”が4つのシナリオで再登場

魔導士ラルバ

MSX2 3.5D 3880円〔税別〕

コンパイル ☎082-263-6165

ディスクステーションで人気の高かったAVG『魔導士ラルバ』が、内容を充実させて新たに登場。今回のシナリオは、4つに分かれていて、おなじみの内容のほかに、番外編が追加されている。ひとつクリアしないと、つぎに進めないようになっている。はたしてキミは、ラルバを倒すことができるかな？





AVG+SLGのニュータイプ登場！

情報将校 赤き星の衝撃

PC8801VMシリーズ {5D／3.5D} 14800円

太田出版 ☎03-359-6262

前半部分はAVG。その情報収集の進行具合によって後半部分のSLGの状況が変化するという、まったく新しいタイプのゲームがこの『情報将校』だ。近未来の日本を大国の陰謀から守りぬくため、情報を集め、侵略者を撃退せよ！ ディスク枚数、じつに10枚という超大作だ。





お色気ありイベントありの戦国SLG

上洛指令

PC9801VMシリーズ {5D／3.5D} 3800円

ソフトプラン ☎08669-3-8686

戦国時代を舞台としたシミュレーションゲームがまたもや登場。プレイヤーは、織田、武田、上杉、毛利、長宗我部、大友の6人の武将のなかから選択し、天下統一を目指すのだ。行軍、合戦、情報、軍備と4つの段階があるが、局（つぼね）を見つけるイベントなどちょっぴり色っぽいシーンも加わっている。





多摩豊のアメリカ見聞録パートII

CGDC 大会編

コンピュータゲーム・デベロッパーズ・コンファレンス

お気づきの人もいるかと思うが、4月号を受けての見聞録パートII。今回はアメリカのゲームデザイナーの大会を取材。いろいろな人に会ってきた。



▲大会会場のサン・ホセのル・バロンホテル

石を投げれば有名ゲームデザイナーに当たる。ほんと、こう言ってもウソじゃないようなところへ行ってきた。場所はカリフォルニア州サン・ホセ。コンピュータ会社がたくさん集まっているところから〝シリコン・バレー〟とも呼ばれているこの街で、3月の31日から4月の2日までの3日間、コンピュータゲームの開発にたずさわるひとびとが一堂に会する会議、コンピュータゲーム・デベロッパーズ・コンファレンスが開催されたのである。

なにしろ集まったメンバーがものすごい。ふつう、ゲーム大会とかコンピュータ・ショーというと、一般のお客さんなんかもずいぶんいるんだけれど、このコンファレンスはそういう人は一切抜き。なんらかの形でコンピュータゲームの開発にたずさわっている人しか入れないのだ。日本でおなじみのロバート・ウッドヘッドやロード・ブリティッシュを始めとして、初期のコンピュータゲームをつくった伝説のひとびとから最新の話題作の作者まで、参加者総数は487人。すごく場ちがいなところに来ちゃったようで怖かった。

CGDCについて

このコンファレンス、今年が3年目にあたる。主催者は『バランス・オブ・パワー』の作者として知られるクリス・クロフォード。彼は、デザイナー同士の横の連絡を密にし、おたがいを啓蒙する目的で、隔月間で「ジャーナル・オブ・コンピュータゲーム・デザイン」というニューズレターを発行している。コンファレンスはその読者のミーティングというわけ。

年に2回開催されるこのコンファレンス、最初はクリスの家に友人が数人集まる程度の小さなものだったのだけど、昨年は300人を越す参加者を数えるようになった。いまやアメリカのコンピュータゲーム界には欠かせない会合というわけである。



◀じつに貴重な写真。なんと『ウルティマ』のロード・ブリティッシュ(左)と『ウィザードリィ』のロバート・ウッドヘッド(右)が並んでいるのだ!

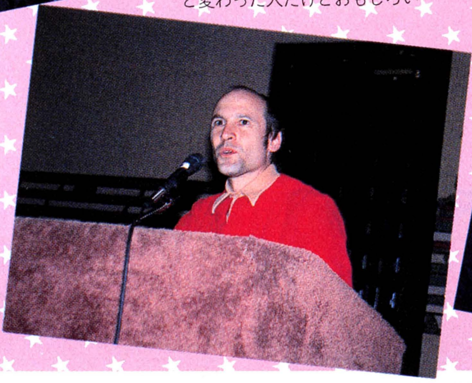


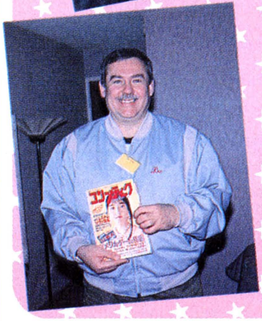
◀2日目のパーティのアトラクション。登場した連中が、おふざけで有名ゲームなどをばったばったと批判する

▼〝伝説〟の人アンディー・グリンバーグ(右)。『ウィザードリィ』のもうひとりの作者だ。ちなみに、となりは奥さんのシーラ



▼『バランス・オブ・パワー』、『パットンVSロンメル』の作者で、コンファレンスの主催者クリス・クロフォード。ちょっと変わった人だけどおもしろい





◀今月のOTAKU CLUBに登場のロー・アダムズ。アメリカのコンピュータゲーム界では顔が広い

31日の前夜祭パーティから始まったコンファレンスは、２日間で23の講演と22の分科会をこなすというスケジュール。大学の研究者による人工知能の講義があるかと思えば、ファンタジー・ロールプレイング・ゲームの世界のつくり方の基礎講座があったり、ロード・ブリティッシュが『ウルティマ』の歴史を語る分科会があるかと思えば、オンライン・ゲームの説明会があったり、とにかくゲームのすべての分野に渡って、さまざまな題材の講演、分科会が行われた。なかには、どうやったらゲームの発売会社といい条件の契約を結べるか、そのコツを伝授するって講演があったり、日本のゲームマシンはこれからどういう傾向になるかなんて話もあったりする。講演の途中で〝この方面の仕事に興味がある人は、後で個別に話をしましょう〞なんてビジネスの話題まで出ちゃったりするんだからまいってしまう。会場のそこここでは有名なデザイナー同士が意見を戦わせていたり、久しぶりに会う友人とのおしゃべりを楽しんだりしている。さすがに広いアメリカ、こういう機会でもないと顔を会わせない人もずいぶんいたみたいだった。

ただ、コンファレンスといっても、雰囲気はぜんぜん堅苦しいもんじゃない。朝っぱらからビール片手にだべっているおっさんがいたり（じつはこれが『ゾーク』をつくったデザイナーだったりする）、おたがいプロ同士なのに最新作にサインをもらって喜んでいたり、日本だとちょっと考えられないような話かもしれないけれど、ちがう会社のデザイナー同士が最新作の情報交換をしていたりもする。

陽気なアメリカ人らしい楽しい会合だった。

『ガイア』――『シムシティ』をこえて

コンファレンスが終わった後、車で１時間ほど離れたバークレーにあるウイル・ライトの家に訪問させてもらった。で、ばっちり新作の『ガイア』を見せてもらってきた。

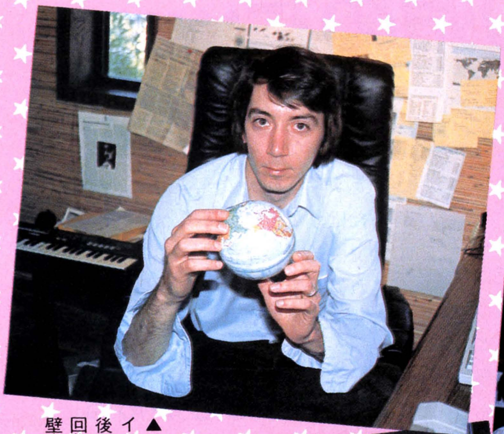

◀ウイルの仕事部屋。『シムシティ』もこのマックでつくられた

とにかく、これはスゴイのひと言につきるソフト。詳しくはうしろのページにも書いてあるけれど、惑星ひとつ、誕生から終焉までをシミュレートしようっていうこのソフト、製作には専門の科学者も参加しているということで、科学的にもかなり正確な代物らしい。夏ごろ完成予定という話だけど、早くやってみたい！

ウイルはいまは『ガイア』に夢中みたいで、コンファレンスにもポータブル・マックを持ちこんで、ひまを見てはプログラムをつくりつづけていた。

最後に……

このコンファレンス、日本から参加したゲームデザイナーはいなかった。まぁ、おかげで僕らはかなり優遇されて、有名なデザイナーにもずいぶん紹介してもらったんだけど、やっぱり日本の話題はゲームマシンのハードだけっていうのはさびしい。英語の会議はかなりしんどいけど、日本のゲームデザイナーもこういう会議に参加するとおもしろいのだけど……。



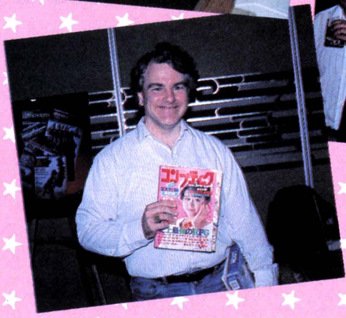

▶ニューワールド・コンピューティング社長のジョン・ヴァンカーニンヘム。『M&M』、『T&T』の作者だけど、若いねえ

▼『D&D®』の共著作者のひとりデーブ・アーンソン。テーブルトークのデザイナーもやってきていたのだ

▼会場の話題作『LOOM』の作者ブライアン・モリアティー。ルーカス・フィルム所属だけあって、着てるものにはしっかり〝スカイウォーカー・ランチ〞なんて書いてある！



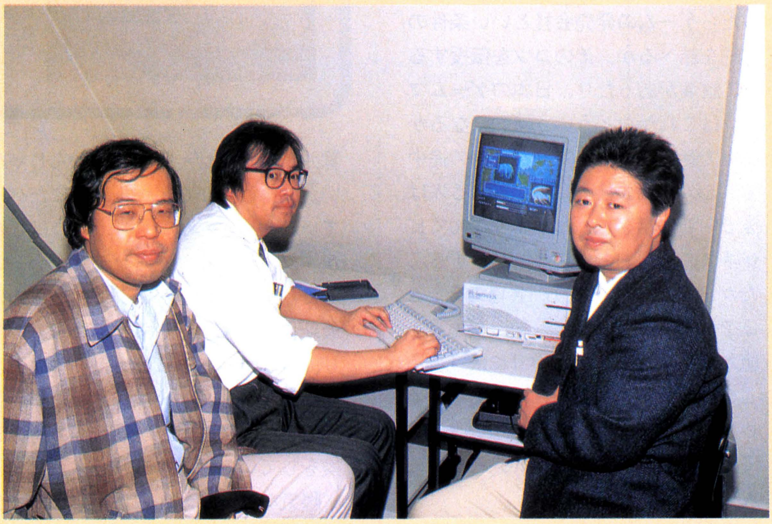

◀テキスト・アドベンチャーの歴史的名作『ゾーク』をつくったデーブ・レベリング。わざわざボストンからやってきたらしい


▲『シムシティ』の作者のウイル・ライト。この写真は、コンファレンス後に訪れた彼の家で撮影したもの。次回作の『ガイア』のための資料などが、壁中に貼られていた

172ページにつづく

BIG対談 パソコン

桜満開の東京は市ヶ谷のとあるビルで、ふたりの男がディスプレイを前に静かに語り合っていた。画面に映るのは、生命進化を題材とするRPG『46億年物語』。エニックス・プロデューサー米田喬の説明を聞きながら、会話は生命の神秘からパソコンゲームの未来にまで展開していく――ゲーム原案者のSF作家川又千秋と、『帝都物語』の作者荒俣宏が語る、パソコンゲーム進化論とは!?（文中敬称略）



ゲームが哲学を語り始めた……



荒俣宏先生

かの『帝都物語』の作者。路上観察学会の一員として、特異な東京考察を数多く著し、神秘学、幻想文学の研究、翻訳でも知られている。なお、作家になる以前は、銀行などのコンピュータのシステム設計を仕事としていた。現在コンピュータゲームも構想中とか。

生命の進化はまさにゲームそのものだ

川又　考えてみると、生命の進化ってどんなほうへと進んだかわからない、という部分があるんだよね。大筋はだいたい決まっていたことなんだろうけど、全然ちがった方向へと進むことも当然ありえたわけで。その偶然の要素みたいなのをゲームで再現できたら、おもしろいなって思ったわけ。

荒俣　そうだよね、進化なんて見通しがあってやってるわけじゃないから。たまたま、ある形になってみたらうまくいって生き残ったというだけのことだもん。

川又　そう、本当に偶然のたまもの。

荒俣　これで改めて見ると、進化ってゲームなのね。ゲームエンドにならないようになんとかがんばろうとした歴史みたいなもんですよ、言ってみれば。いままでこれがゲームでつくられなかったほうが不思議だなあ。

川又　そう、これを最初に考えた時、これは誰でも思いつくから早くつくらなくっちゃって思ったもん（笑）。

ゲームだからこそ、語れることがある

荒俣　う～ん、いままで進化論ってのは地球レベルだけで考えられてきたから、サバイバルゲームだけで済んできたわけだよね。でも、宇宙の問題とかあるいは精神の問題とかになると、証拠がないってことで、どうしようもなかった。このゲームではそのへんを取り入れているのがトレンディだな。

川又　そう、これからの問題ですね。

ゲーム進化論



▲川又千秋先生原案のＲＰＧ。プロローグの宇宙誕生から生命の未来まで46億年にわたる壮大な物語。プレイヤーは主人公を進化させつつ、生命進化の謎を解き明かしていく

荒俣　これまでの進化論は、生命の発生からいままでの過去をふり返って考えてこられたわけだから、その方向がどこを向いているかってところまではなかなかいかない。だけど、このゲームはエンディングでそのあたりまでを示唆していて、そういう点ではＳＦ的な進化のテーマを踏まえているって気がしますね。

川又　そういったコンセプトを出すのにパソコンゲームは適してるんじゃないかな。ほかの媒体でも出せることは出せるんだけど、たとえば小説とかでやると、すごくしんどい、複雑なものになっちゃうんだよね。でも、パソコンゲームだとそのへんが非常にあっさりと提示できるでしょ。

進化とは不幸を認識すること

荒俣　進化については、まだまだわからないことだらけなんだよね。たとえば水中から陸上に上がる必然性なんていったいなにがあるんだろう？

川又　水中にいたほうが絶対いやすいわけだしねえ。もうかなり適合していて、そのままいればそうとう安逸に暮らせたはずなんだから。なんで出ていったのかって、そのほうが不思議だ。

荒俣　こうやって考えてみると、陸上に上がったり、わざわざ不幸な方向へ進んでるって感じがするねえ。

川又　生命の歴史ってだいたい不幸な方向へ不幸な方向へいってる感じですよ。なんか、まるで不幸な認識するために進化してるみたいなところがあるんだ。進化しなけりゃ不幸を知らずにすんだのに。

荒俣　そう、不幸になって初めて幸福がわかるわけ。このゲームでは進化の過程をふり返れるシステムがあるけど、普通のゲームとは過去への思いがちがうだろうね。よくここまで成長したって感慨だけじゃなく、こんな方向へ来てしまったことがはたしてよかったんだろうかなんて思いもあるでしょう。

障害こそ進化の原動力だった

川又　ふつうのロールプレイングゲームとかは一直線でしょ。上がりにならなきゃ意味がない。

荒俣　だけど、このゲームでは上がらなくてもいいんじゃないかって気分がするねえ。

川又　そうなんだ、だからきっとこのゲームをプレイする人の中には、海にいつづけようって人が必ず出てくるだろうと思って。まあ、ゲームをつくる側としてはそれを防ごうってんで苦労したわけ（笑）。

荒俣　ああ、天変地異とか……。あれがなければ、実際、生命は自らは動かなかったのかもしれませんね。ほら、朝、声をかけられただけじゃ起きなくて、布団をはがされてようやく起きたりするじゃない？　進化もそういうものなんじゃないかなあ。で、生命は布団をはがされたら、しかたなく、その次の幸せな状態を探す、その繰り返しが進化だったのかもしれないね。じっさいこのゲームを見ていると、クラゲの時のほうが幸せそうに見えるもん。

川又　そう感じて、その場にとどまり、その生きかたをリファインしつくしてしまうと、進化が止まってやがて衰退していくことになるんじゃないかな？　このゲームの中でもある登場人物が「じゃまする者がいたからこそ進化できたんだ」と語るんだよ。

荒俣　障害があってこそ進化することができるという、ひとつの生命哲学だね。



ＳＦ作家。プラモデル、将棋からバイク、スキーまで幅広い趣味をもち、特にファミコンやパソコンゲームには深く傾倒している。プレイしたり、ゲームをテーマに小説を書くだけでは飽きたりず、創り手へ。企画、原案を担当した『46億年物語』は５月26日発売。

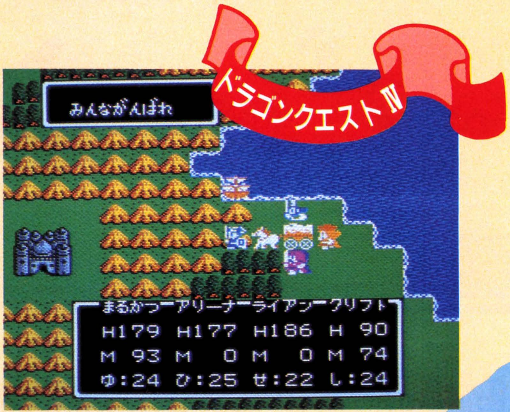
ゲームが人を進化させる時代

ゲームは新しいタイプのリアル体験

荒俣　なんかこのゲームを極めると、進化論を語れそうな気がしてくるね。たとえば生物が陸に上がる苦しみなんか、生物学者なんかよりリアルに語れそうじゃない？　わたしは実際に体験したんですからって。いやあ、魚だった頃は楽でしたよ、なんてさぁ（笑）。コンピュータゲームは疑似体験なんていわれてるけど、これも現実のひとつのリアルな体験なんだよね。

川又　うん、リアリティというもの自体が変わってきているんじゃないかなあ。コンピュータゲームの前にはテレビというものがあったでしょ。旧世代のひとびとにとってはテレビ画面に映し出されるものを見るのは現実体験とはいえない。でも、いわゆるテレビっ子たちはそこにリアリティを感じられたわけ。その子たちには、同じ画面に映るキャラクターを自分で操作する『ドラクエ』にリアリティを感じるのはじつにたやすいことだろうと思う。

荒俣　テレビから第2のリアリティが生まれ、さらにファミコンやパソコンのゲームでそれが定着したといっていいだろうね。テレビの時には自分にとってはリアルなのに、そこに参加できないもどかしさがあったわけだけど、パソコンゲームはその不満を解消してくれた。自分の手でキャラクターが動かせるようになったことで、また一段と新しいリアリティが確かなものになってきたんじゃないかな？



▲『ドラクエ』の愛称で知られる、ご存じ超人気ファミコンゲームシリーズ。ＰＲＧという言葉を日本全国に知らしめ、その発売は各テレビ、新聞のニュースにまで取り上げられた

現実はバグだらけのオープンゲーム

荒俣　昔は物語の中のほうが濃縮された空間だったけど、いまは現実のほうがテンションが高いでしょ。だから、ゲームの世界にいるほうがほっとしたりする。それだからって、こどもたちがゲームの世界に浸かったきり、現実に対応できなくなるなんて心配はないと思う。生物は安住に満足しないから。

川又　実際にちゃんと適応してるもの。一時期のこどもたちはマニュアルがないと動けないなんて言われていたけど、あれは過渡期だったんだと思う。

荒俣　それにゲームをやっていても現実に対応できると思う、もうひとつの理由がある。あのね、現実の世界って案外と柔軟じゃない？　現実はあらゆる偶然、つまり全バグの存在を許す、開かれたゲーム。ゲームで起きる出来事くらいは、現実で起こらないはずがない。だから、ゲームで学んだものを現実にもきっと応用できると思うんだ。たとえば『46億年物語』をプレイしていて、ある歴史的瞬間をクリアする方法を見つけたら、それが実際の進化論にあてはまっちゃうかもしれない。

川又　うーん、それはすごい！

荒俣　コンピュータのない時代には、現実に経験したものをもとに仮説を立てて、現実を動かしてきたわけだよね。それだと大きな飛躍はできない。だけど、これからのこどもたちはパソコンゲームの中で非現実まで体験していくことになる。たとえば魚だった時代を実感できるもの。

川又　いままではキャラクターと人間とが共通性をもってないとだめだと言われてきたけど、ほんとうはそんなもの必要ないのかもしれない。

荒俣　いままではなんでも人間に置き換えないと理解できなかったけど、新時代は石が生命体でもちゃんとコミュニケートできるかもしれないね。



マニアも極めれば哲学が語れる

荒俣　特にこのゲームのように事実と非事実が混じったものは、すごく刺激的な体験だろうと思うんだ。ゲームをやると、進化論の本が読みたくなったりして。逆に本を読んでからゲームをやると、またちがうものが見えてくる。そういう増幅作用があるんだよね。

川又　読書なんかもそうで、本によって内部的なものを引き出されることがある。その本自体にはくだらないことしか書いてなくてもね（笑）。そこから外への窓が開かれることがある。

荒俣　そう、昔は世界文学全集を読まないと文学を語れないみたいに思われた時代があったわけですよね。でも、二、三十年前からマニアックな本の読みかたをする世代が登場して、彼らがいま中核になっているわけだけど、世界文学を語れないかっていうと、そんなことは決してない。徹底的にマニアになると一時期まわりのものが見えなくなるんだけど、それを突破すると突然見えてくるんですよ、まわりが。そして、ゲームばっかりやってた奴がある日突然、あらゆることが語れちゃうようになる。政治も、経済も、哲学も。

川又　マニアの世界ってパーツだけを見てるように言われるじゃない？　でも、じつはそのパーツの中に全部のものがちゃんと入っているんだよね。たとえば将棋を極めると、世界が、宇宙が、人生が語れたりするもんなんだ。

荒俣　マニアは窓がひとつしかないビルの中にいるようなもんなんですよ。窓がいっぱいあるビルのほうが眺め（なが）がよくて全体が見えると思いますよね、



ふつう。確かに途中まではちがうけど、ビルが高くなって窓から首を出して眺めると、ちゃんと世界が見えるわけ。部屋の中でたくさんの窓から遠景を眺めているのより、首を出して見たほうがずっとリアルだったりする。

ゲームは新しい方向へと進化し始めた

荒俣　ゲームのリアリティというかな、そのゲームのおもしろさをはかる最大のポイントは、どれだけキャラクターになりきれるかってことですよね。われわれ大人、特にぼくなんかは、どうもいまよくあるような、シナリオの決められたＲＰＧだと、キャラクターに対して、なんだこいつ！　って反発しちゃう。結末が自分の考えていたものとちがうと、ものすごく不満が残るし。

川又　でも、こどもたちはシナリオがないと、どっちへいけばいいのかわからないでストレスがたまるらしいんだよ。

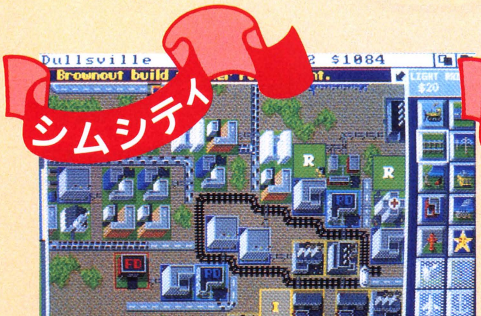
荒俣　それは運動選手とコーチのちがいじゃないかな？　選手はシナリオどおりに動いて負けても、行動した爽快（そうかい）感が残る。だけどコーチは自分の考えた展開で勝利がこないと満足できないんだ。大人のユーザーには、そういうコーチ的な欲求を満足させるゲームが必要だと思うね。

川又　最近は日本でも、『ポピュラス』とか『シムシティ』とか、シナリオのない、自由度の高いゲームがウケ始めているらしいよ。

荒俣　そろそろ日本のゲームユーザーも大人になって、期が熟してきたかな。

川又　それと、いま、シナリオ重視の物語は過渡期にあるんじゃないかな？　中途はんぱなシナリオだったら反発があるけど、もっと徹底したシナリオならいいと思うんだ。そもそもＲＰＧってのは終わるのがイヤだというゲームなんだよね。

荒俣　終わるってのはつくる側、プレイする側どっちにとってもさみしいことだからね。進化論なんかが明快に語っているけど、終わりはつねに次の新しいスタート。これからは実体験だけにリアリティを感じた世代の時代が終わり、第２のリアリティ感覚をもったこどもたちの時代がくる。新しい世代がどんな現実やゲームを創りだすのか、これが楽しみだね。



▲町を創造する新しいタイプのシミュレーション。１千万都市を目指すという一応の目的はあるものの、どんな町づくりをするかはプレイヤーに任された自由度の高いゲーム



▲プレイヤーは神となり信者を導き、悪魔側の信者との戦いの勝利を目指す。地震、洪水などの天変地異は起こせるが、直接信者の行動を指示できないもどかしさがおもしろい

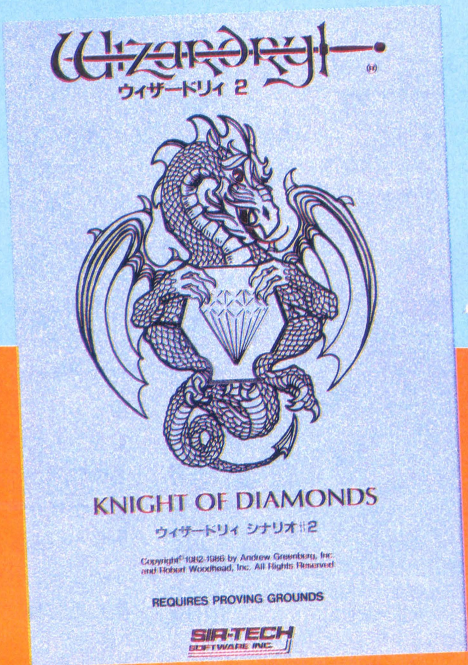
多摩豊のパソコンゲーム考現学Ⅱ

3カ月集中連載

ウィザードリィ

第2回





さて、前回は『ウィザードリィ』によってもたらされたコンピュータRPG(今後は単に、RPGと呼びます)のシステムと、『ウィザードリィ』がプレイヤーにウケた理由について分析したのですが、今回はこの『ウィザードリィ』がシリーズとなってどう変貌していったか、そのあたりを見ていくことにしましょう。

それでは、センセイどうぞ。

 イラスト／いしかわじゅん

チャプター1

レベルアップの限界

どうも、多摩豊です。

前回も書きましたとおり、『ウィザードリィ』は発表と同時にコンピュータ・ゲーマーの話題を独占しました。しかし、人間の欲望には限界がありません。いくら『ウィザードリィ』が〝何度でも遊べる〞といっても、やはりひとびとはこれに続くものを欲しがるようになりました。

ここに登場したのが『ウィザードリィ2』です。
『ウィザードリィ2』は基本的に『ウィザードリィ』のシステムをそのまま受け継ぎ、さらに高いレベルのキャラクターを育てられるシナリオを持っていました。アイテムはより強力なものが用意され、ダンジョンの地図も一新されました。



しかし、『ウィザードリィ2』は『ウィザードリィ』ほどひとびとの心をとらえられませんでした。というのは、このゲームには新しいストーリーが加えられたものの、結局『ウィザードリィ』をより高いレベルのキャラクター用に修正しただけだったからです。やはり人間の欲望には限界がないのです。おいしいものを食べれば、もっとおいしいものが欲しくなるのです。プレイヤーは単なる〝おかわり〞ではなく、さらにおいしいなにかを求めていました。『ウィザードリィ2』は彼らを満腹……じゃなかった満足させられなかったのです。

テーブルトークRPGの世代論

テーブルトーク・ロールプレイングゲームは『D＆D®』によって始まったゲームスタイルですが、もちろんその後にいくつものゲームが登場しています。それらのなかで、戦闘とキャラクターの成長部分に重点がおかれたゲーム、すなわち初期の作品は〝第一世代〞と呼ばれています。日本で手に入るものとしては、『T＆T』なども第一世代に分類されます。

これに対して、キャラクターの成長よりも、ゲームの過程でつくり出されるストーリーのおもしろさを追求したゲームが〝第二世代〞です。この第二世代の特徴は、ゲームシステム以外にかなり凝った背景設定や世界設定を持っているという点で、仮想世界のなかでいろいろなストーリーを楽しむことがゲームの主目的となっています。第二世代はSFテーブルトークRPG、『トラベラー』によって始まりました。この『トラベラー』には、キャラクターの成長という概念がありません。また『ルーン・クエスト』は、グローランサという背景世界を持つことでファンタジー・テーブルトークRPGの第二世代の代表となり、もちろん本家『D＆D®』も、より一層の背景設定とルール強化を行って『AD＆D®』(アドバンスト・D＆D®)となりました。このほか、『ビヨンド・ローズ・トゥー・ロード』も第二世代に分類されるゲームでしょう。

さらにこういった考えを一歩進め、誰もが知っているストーリー世界を背景に持とうとしたのが〝第三世代〞です。これは『ジェームズ・ボンド・ロールプレイングゲーム』に始まり、『クトゥルフの呼び声』、『ストーム・ブリンガー』(ムアコックのエルリック世界を扱う)、『スター・トレック』、『スター・ウォーズ』などが出ています。



▲日本でもテーブルトークファンは増えている

チャプター2

脱皮のための数々の試み

『ウィザードリィ』によってつくられたＲＰＧのシステムは、前回も書いたようにキャラクターの成長を楽しむことを基本にするものでした。これは、テーブルトークＲＰＧでは〝第一世代〟と呼ばれるゲームが持つ特徴でもあります。ところが、テーブルトークＲＰＧは1974年に初めてつくられて以来、数回の進歩を遂げました。単にキャラクターを成長させることを楽しむだけでなく、キャラクターを成長させながらその過程でつくられるお話も楽しむという、新しい方向性を確立し始めていたのです。

『ウィザードリィ』は、この〝第二世代ＲＰＧ〟の特徴を持つために、ゲームにより強いストーリー性を与えることを試みました。その結果が『ウィザードリィ３』です。

『ウィザードリィ３』は、まず育ちすぎたキャラクターの弊害を取り除くために、キャラクターがすべてレベル１からゲームを始める設定を考え出しました。ゲームに登場するキャラクターはすべて、いままでプレイヤーが育てたキャラクターの〝子孫〟だということにしたのです。そのうえで、ゲームの発端となるストーリーを強化してプレイヤーに強い動機を与え、シナリオにもストーリーにそって数々の趣向が凝らされました。システムは『ウィザードリィ』と同じでしたが、なかに登場するメッセージは一貫したストーリーを形づくるようになり、謎も単なる謎ではなく、ゲームのストーリーに深く関わるようなものになったのです。

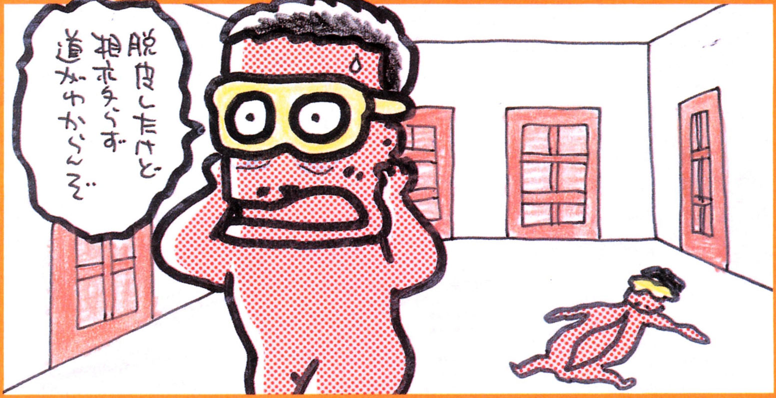
『ウィザードリィ３』は、新しい世代のＲＰＧへの脱皮の最初の試みでした。しかし、ＲＰＧにストーリー性をもたらす試みは、『ウィザードリィ』だけの問題ではありませんでした。『ウルティマ』はもちろんのこと、『ウィザードリィ』後のすべてのＲＰＧが、どうしたらテーブルトークＲＰＧのようなストーリー性を持てるか悩んでいたのです。

この解決方法として、『マイト＆マジック』などでは、小さな任務をいくつもプレイヤーに与えるミッション・システムを採用しました。これによって、プレイを繰り返して世界観を広げるテーブルトークＲＰＧのキャンペーンの雰囲気をもたらそうとしたのです。

『ウルティマⅣ』では、プレイヤーがゲームに登場するキャラクターと数々の会話を行えるシステムを導入しました。会話メッセージによってストーリーを構成しようとしたのです。

『ウルティマⅣ』の会話システムはＲＰＧに一歩進んだストーリー性をもたらしました。ゲームに登場するメッセージは謎や情景描写となるだけでなく、それ自体でストーリーを語り始めたのです。

『ウィザードリィ３』によって始まったＲＰＧの第二世代化は、『ウルティマⅣ』によって完成されたといってもよいでしょう。



ＲＰＧの会話システム

『ウルティマⅣ』によってＲＰＧに本格的にもたらされた手法が、会話システムです。

これはプレイヤーが、ゲーム中に登場するキャラクターとさまざまな会話を行うことができるというシステムで、キーボードから会話メッセージを打ち込む形になっています。

それまでにも〝話す〟というコマンドを持っていたゲームはいくつかありましたが、この場合マスター（つまりコンピュータ）はつねに一種類のメッセージしか返すことができませんでした（プレイヤーキャラクターの持っているアイテムによって、メッセージが変わることはありましたが）。ところが会話システムを持ったゲームでは、コンピュータはプレイヤーの入力したメッセージにあわせて、何種類かの返事ができるようになります。

キャラクターに対して適切な質問をすれば、ゲームを進めるうえで重要な手がかりとなるメッセージが返ってくるこのシステムは、ＲＰＧにより高次元のストーリー性を与えるのにたいへん有効でした。



▲会話システムは『ウルティマⅤ』でも健在

チャプター3

さらにつぎなる世代へ

『ウィザードリィ』は、『3』が登場してから数年の間、まったく新作が出ない状態が続きました。じつはこの間、さらにつぎの世代を目指した『ウィザードリィ4』の開発が進められていたのです。この新作のシナリオづくりやシステムの見直しには、『ウルティマⅣ』のシナリオを制作したロー・アダムズが参加していました。RPGに新しいシナリオ手法をもたらしたローは、今度は『ウィザードリィ』のシステムそのものまでも変更する作業を開始したのです。

ストーリーというものは、たいていは主人公の個性に大きく依存します。たとえば、ジェームズ・ボンドが主人公で成立しているストーリーは、フーテンの寅さんを主人公にしたのでは成り立ちません。ところがRPGのシステムでは、主人公がどういった個性を持つのか、制作者にはわかりません。そこでローは、『ウィザードリィ』の主人公となるキャラクターに明確な個性を与えることを考えました。

『ウィザードリィ4』は、プレイヤーにワードナというキャラクターを与えました。そうです。いままでRPGのプレイヤーキャラクターが、最初からこれほど明確な名前や性格を持っていることはなかったのです。

このワードナは、『ウィザードリィ』で倒された邪悪な魔法使いで、『ウィザードリィ』のプレーヤーならだれでも知っているキャラクターです。このキャラクターをプレイヤーに与えることにより、『ウィザードリィ4』は明確な主人公にそった強力なストーリーを持つことができるようになりました。

これは『ウィザードリィ』が放棄した〝1プレイヤー＝1キャラクター〞というシステムの見直しです。どうしたらテーブルトークRPGの感覚をRPGにもたらせるか、もう一度テーブルトークRPGの基本を考え直した結果がこうなったわけです。ですから、『ウィザードリィ』ではシステムも大きく変わりました。

まず、『ウィザードリィ4』には、経験値をためてキャラクターを育てるというシステムがありません。キャラクターはシナリオの進行にあわせて成長していくのです。さらに、酒場で仲間を集めるというシステムもなくなり、かわりに魔物を召喚するという能力がプレイヤー、つまりワードナに与えられました。



▲そして『ウィザードリィ』は『V』へ

当然のことながら、『ウィザードリィ』の大きな魅力であったキャラクターを育てる楽しみは失われます。また、プレイヤーのキャラクターは魔法使いに限定されていますから、ほかのタイプのキャラクターとなることはできません。しかし、こういった楽しみを追求したいプレイヤーには、いままでの『ウィザードリィ・シリーズ』があるのです。『ウィザードリィ4』はそれをふまえて、いままで以上に強いストーリー性を持った、新しい世代のRPGを目指したというわけです。

こうして、『ウィザードリィ』はさらに新しい世代へ進化しました。

『ウィザードリィ』の真に偉大な点、それはつねに最高のRPGを目指して進化し続けていることです。RPGというジャンル自体を確立し、つねにその進化の最先端を走りつづける『ウィザードリィ』。このシリーズが登場以来10年近くもプレイヤーの評価を得続けている秘密は、おそらくこういったところにあるのでしょう。

ロー・アダムズ

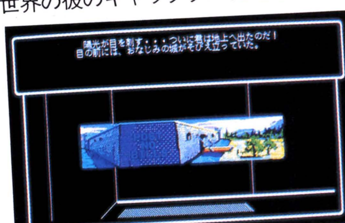
アメリカのRPG界で、自らプログラミングを行わない人でもっとも重要な人物がロー・アダムズです。

コンピュータ・ゲーム誌の編集者だったローは、ゲーム・プレイヤーとしての才能を買われインファコム社のテスト・プレイヤーとなりました。

その後、まず『バーズ・テール』のシナリオ制作に携わり、続いてオリジン社に招かれて『ウルティマⅣ』のシナリオ・デザイン、さらにロバート・ウッドヘッドと共同で『ウィザードリィ4』のデザインに関わりました。

彼はRPGだけでなく、ゲーム全般にわたる知識も豊富で、つねにより高次元のゲームを目指してゲーム・デザインを行っています。

ちなみに、彼が関わったゲームには「スカラ・ブラエ」という街と、「ホークウインド」という人物が登場します。スカラ・ブラエは彼の設定した世界の中心の街で、「ホークウインド」はその世界の彼のキャラクターだそうです。



▲ローも関わった『ウィザードリィ4』

予告！

次回のパソコンゲーム考現学は、『ウィザードリィ』の巻最終回として、最新作『V』の分析と、これから『ウィザードリィ』はどうなっていくべきなのかを考えてみましょう。

安田均の

パソコン版

AD&D® 製作日誌



ちまたでは人気の『ポピュラス』に、これも人気を呼ぶこと確実の『シムシティ』。しかし、最近こちらが遊んだコンピュータ・ゲームでおもしろさ抜群だったのは、なんといっても、『テトリス』の続編『ウェルトリス』。テトリスの立体版ということだけれど、実際は壁が4つ立った4面テトリス。破片が蛇のようにズリ落ちていくのが、なんともいえず気色よい。

ところで、メビウス・テトリスとか、クライン・テトリスなんてのはできないのだろうか？

パート20 AD&D®にホビットがいた？の巻

3月から4月というのはいろんなことがあって、みんな忙しいとだいたい相場が決っている。

そのとおりでしたねえ、個人的にもグループSNEでも。最たるものは、スタッフ募集だけれども、おかげさまで多くの方にご応募いただきました。今回ははじめてだったので、そんなにたくさん来ていただけず、申し訳なかったけれど、またの機会があると思うので、そのときはよろしく。

ほかにもロードス島戦記のビデオ化発表会とか、ウイズ・ボールのプロ集団トーナメント大会とか、あっというまに過ぎてしまった。

しかし、しかし、この月は、いろいろと仕事も進んだのだ。懸案の『ソード・ワールド上級ルール』も完成したし、『プール・オブ・レイディアンス』や『トラベラー』の小説、『ドラゴンランス伝説2』『AD&D®冒険日誌』『T&T魔術師の島』、おなじく『オーバーキル城』など、ちょっと遅れぎみだった作品が続々登場する（したはず）。

メガトラベラーやソード・ワールドコンピュータ・ゲームなど大物はまだ遅れているけれども、近いうちに出ますとお約束しよう（ソード・ワールドコンピュータ・ゲームは小説版『死せる神の島』の方が先に出そう）。

と、こう書いてきて、ふと気づくと、ぼくの単独で行った仕事がほとんどない。おっと、そうなのだ。いまはこれらの一部執筆、監修、サジェスト、テストプレイ、解説(あとがき)、紹介などの合間をぬって、めっちゃおもしろいユーモア・ファンタジー〈ディスクワールド〉の翻訳を早く進めないといけないのだ。

この作品、ふだんなら喜んで紹介するところなのだが、今回はなぜかぶっつけ本番で出版されたのを読んでもらいたいという気持ちになっている。とにかくRPGファンには絶対喜ばれるはずだという確信めいたものがあるのだ。こちらはこのままうまく仕事が進めば、3～4か月先にカドカワFシリーズでお目見えするはずだから乞うご期待。

だけど、ぼくの場合、翻訳もそうだけれど、紹介という部分になにかぬきがたい執着がある。こんなおもしろいものがあるぜ、と見つけたり、知らせたりできるのが無上に嬉しいのだ。

グループSNEのスタッフ募集にしても、もちろんこれから以後の、そうした作品の翻訳紹介／創作をにらんでのことだ。

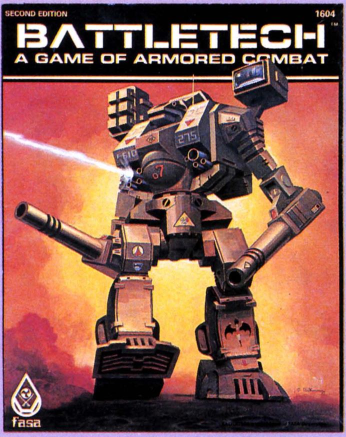
SNEでは、少なくとも今年に翻訳で2つ、オリジナルで2つ新たなテーブルトークRPGを紹介できる予定だ。オリジナルについては、ロードス島戦記とソード・ワールドから派生したものくらいしか言えないが、翻訳については、題名くらい書いてしまってもいいだろう。

『バトルテック』(富士見書房）と、『アドバンスト・ファイティング・ファンタジー』(社会思想社）である。

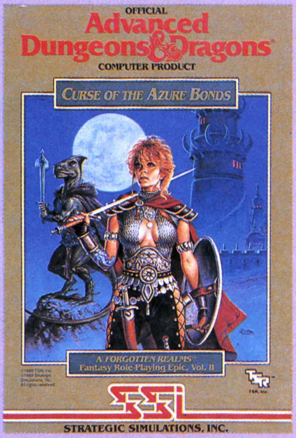
このうち『バトルテック』は、ロボメカRPGでは、向こうでの人気ナンバーワンを誇るFASA社の代表的なロールプレイング・ゲーム。ロボクラッシュのような巨大ロボットの戦闘も手に汗にぎるが、それと同時に、背景の緻密さ――宇宙を股にかけての5大家の壮大な勢力争いや、メックウォリアーと呼ばれるロボットを操縦する戦士たちの生態――も、絶賛を呼んでいる。

一方の『アドバンスト・ファイティング・ファンタジー』は、登場がながらく待たれていたもの。『火吹山』ゲームブックや『タイタン』でおなじみの世界が、このRPGルールで実に遊

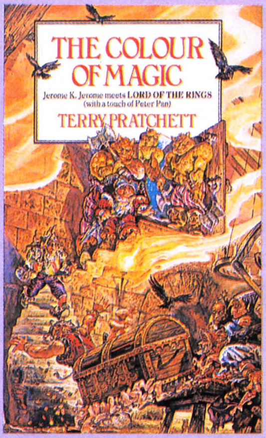
 イラスト／中野豪



▲ロボメカRPG『バトルテック』のパッケージ



▲まもなく登場する『カース・オブ・アジュア・ボンド』



▲安田氏大絶賛のファンタジー小説「ディスクワールド」。秋には日本語版が

びやすくなっている。こちらは本体の翻訳と同時に、山本弘や下村家恵子といった作家がタイタン世界での冒険譚やシナリオをウォーロックで書いていく予定。

さて、AD&D®の方はどうなっているかというと、こちらはいま珍しく〝忙中閑あり〟という状態。『ヒルズファー』がほとんどでき上がって、あとはテストプレイのみだし、いくつかある「ドラゴンランス」作品も本格的に取り掛かるのはもう少し先――なんて考えていたら、事務所の電話が鳴って、受け答えしていた清松みゆきの顔が引きつっている。

「ありゃ、どうかしたの？」

「どうかしたのじゃありませんよ。カースですよ、カース！」

「おいおい、そんな呪い（カース）を吐かんでほしいなあ。ちゃんと進んでんだろ」

「そりゃ、やってないとは言いませんよ。でもねえ、冒険日誌でしょ。それからソード・ワールド上級ルールに、ハイパーT＆Tやエ＆T小説に、シナリオに翻訳に、それに……」

「そう、シカゴのCESにも特別取材でただで行ける。いいぞ～、新作ゲームは見れるし、遊べるし、取材原稿書いたら、おまけの原稿料までもらえる」

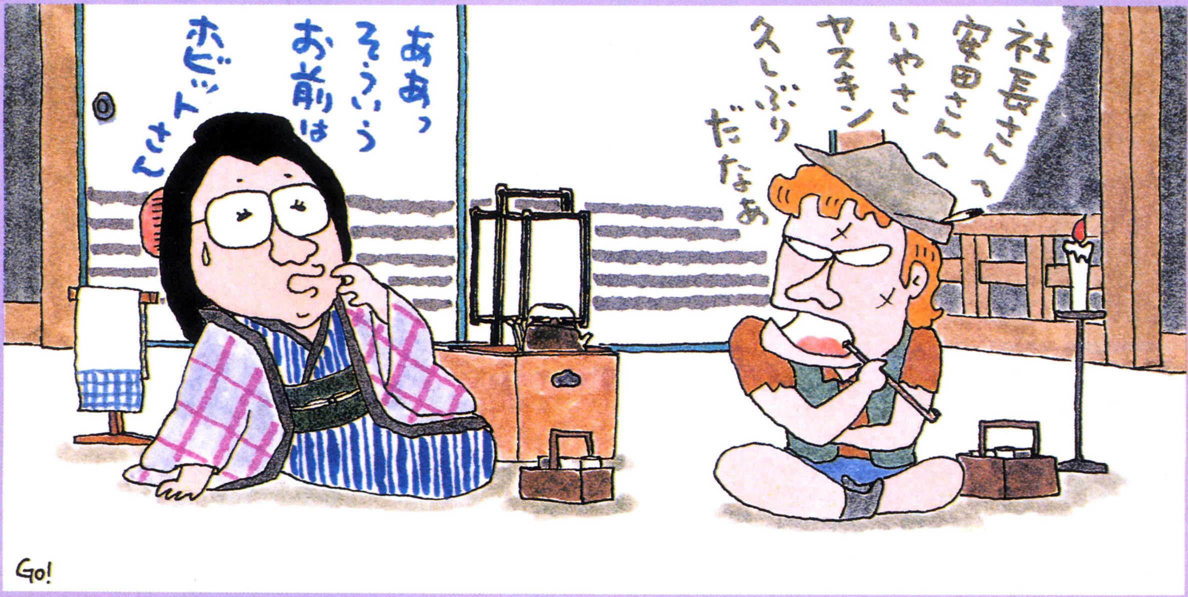
「この前行ったスキーのときもそれでだまされたんですよ～。仕事のペースが狂って、えらくあわてたんだから」

「まあまあ、やっとぼくなみに忙しくなってきたんだから」

というわけで、ゲームを遊んで用語の監修だけだから、今度はこちらは楽だぞと思っていた『カース・オブ・アジュア・ボンド』の雲行がにわかに怪しくなってきた。まあ、絶対安心、機械のような仕事ぶりで、グループSNEでも定評のある清松みゆきだけに、〝実はほとんどできていた〟のだけれど、なにしろAD&D®シリーズというのは一筋なわではいかない難物でもある。もう一度、楽しく遊んで、なおかつ仕事をするはめにもなった（う～む、社長の逃げは今回も失敗したか）。

ところで、『カース・オブ・アジュア・ボンド』を遊んでいたら、おもしろいことを発見した。ゲームのメッセージに〝ホビットがいた〟というのがあったのだ。これはAD&D®としては大チョンボ。AD&D®ではホビットという言葉を使わないように、わざわざ〝ハーフリング〟という言葉を発明したくらいなのだから。たぶんSSI社のスタッフが、ついなにげなく〝ハーフリング＝ホビット〟という連想をしてしまったのだろう。それとも、これはついにAD&D®の世界にもホビット族が登場したということなのだろうか。移植のときのメッセージでの悩みごとがまた増えてしまったぞ。うん。

（以下次号）



コンプティーク
ポニーキャニオンの
プレゼント版

AD&D® 大楽勝クイズ月報



キャッホー、もうすっかりおなじみの「AD&D®大楽勝クイズ月報」(それにしても長い) の第3回。さあキミも、○○でもわかるクイズに答えて、超豪華な賞品を当てよー!!

なんてね、うかれてる場合じゃないのよね。第1回で、とんでもねーチョンボしちゃて、こりゃ「ひろばのコーナー」のザンゲ王どころのさわぎではない。もはや無冠の帝王というかザンゲの神様というか、私はエライのだ！ なんてエバれるワケないやね。すいませんでした。ごめんなさいねっ!!

今月の問題

『AD&D®プール・オブ・レイディアンス』に出てくるNPCとは何の略称か？

❶ニューパーソナルコンピュータ
❷ニッポンプランニングセンター
❸ノンプレイヤーキャラクター
❹ニューポニーキャニオン
❺のりピーコンサート

左の問題の答えを、その下の①～⑤から選び、ハガキに書いて送ってください。正解者のなかから抽選で、50名の方にプレゼントを送ります。

なお、封書による応募は失格となりますから、注意してください。●締切：1990年6月7日(当日消印有効)

応募ハガキの書き方

(裏)
Ⓐクイズの答え
Ⓑ住所
Ⓒ氏名・年齢
Ⓓ電話番号

(表)
41円切手
102-
東京都千代田区九段南4・7・16
市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部
6月号
AD&Dクイズ係

今月のプレゼント AD&D®小説3点セット

50名様



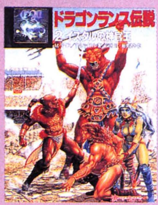
▶プール・オブ……

プール・オブ・レイディアンス 廃墟の王
(J.M.ウォード/J.C.ホング著予価640円)
“フォーゴトン・レルム”の中部にあるソーカル砦にブロンズドラゴン出現！ 魔術師シャルをはじめ、僧侶、盗賊ら3人の冒険を描くユーモアタッチのファンタジー。同名パソコンゲームノベライズ。



▶ドラゴンランス伝説①

ドラゴンランス伝説①パラダインの聖女
(M.ワイス/T.ヒックマン著 560円)
ドラゴンランス戦争終結から2年後、タニスはパラダインの僧侶クリサニアを伴って故郷ソレースに立ちよる。黒魔術師レイストリンの野望を打ち砕くために……。“ドラゴンランス戦記”の待望の続編、第1弾！



▶ドラゴンランス伝説②

ドラゴンランス伝説②イスタルの神官王
(M.ワイス/T.ヒックマン著 560円)
レイストリンの思惑どおり、過去のイスタルにたどりついたクリサニア、キャラモンそしてタッスル。美しい宗教都市は、神の怒りをかい〈大変動〉を迎えるが……。第2弾！

4月号 当選者発表

うぅっゴメンナサイ！

4月号のクイズの答えは、本当は『フラン』ですが、クロスワードパズルを解くと『フラズ』になります。これは100%出題者のミスです。ごめんなさい!! したがって、『フラン』『フラズ』の両方とも正解とし、正解者の中から抽選で以下の方に賞品を送ります。ごめんなさい!!!

AD&D® メタルフィギア
三重県／矢田まみ　愛媛県／山本哲也　奈良県／藤富史郎　他17名

プール・オブ・レイディアンス
福岡県／月足瑞城　兵庫県／高戸沢男　岡山県／佃健一郎

AD&D® 冒険日誌
東京都／田中雄一　愛知県／原祥英　群馬県／倉林俊之

★雑誌公正規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

OVA版ロードス島戦記発売記念イベント

ロードスの宴

読者を抽選で2000名様ご招待だ！

出るぞ！　ＯＶＡ版「ロードス島戦記」がついに出るぞ！　絶対確実に第１巻が６月30日に発売されるぞ!!　というわけで、この発売にさきがけて、華々しくも美しい、一大試写イベント「ロードスの宴」（安田均氏と水野良氏がメインゲスト！）が日本全国で開宴されるのだ。我がコンプティークでは、この華麗なイベントに読者諸君をご招待する。さあ、応募ハガキを大至急送りなさい。競争率はけっこう高くなるハズだぞ!!

試写イベントというと、ふつう関係者の舞台あいさつがあって、作品を上映して、ほんでもっておしまい――というパターンなのだが、この「ロードスの宴」はちがう。試写はもちろん、アレもあるはコレもあるはでもう大変。ロードス・フリークを自負する一騎当千の読者が集い、狂喜乱舞する大宴会となるはずだ(酒は出ないけどな)。

メイン・キャラクター紹介

ＯＶＡ版「ロードス島戦記」シリーズに登場するおもなキャラたちが、次々とスクリーン上に現れ、動き、しゃべる！

ライブ版・ロードス島戦記

主人公パーンとディードリットのＣＶ、草尾毅、冬馬由美、他などが、「ロードス島戦記」のさわりを舞台上で再現する。

歌姫、Sherry登場

ＯＶＡの主題歌を、ロードスの歌姫Sherryが、初めて観客の前で歌うゾ！

ロードス島戦記、試写上映

宴のメインイベントは、もちろんコレ。第１巻を、最初から最後まで見せます。発売前にこれを見れるのは、宴の招待者だけだ！

テーブルトークＲＰＧ「ロードス島戦記」解説と、安田均、水野良のＱ＆Ａ

テーブルトークＲＰＧ版ロードスのルールや遊び方を、スライドで紹介。このあと、原作者の安田均氏や水野良氏が、質問に答える。

興奮の大プレゼント

宴のトリは、プレゼント抽選会。さらに会場で全巻予約するととてもラッキーなことが！

その他、ロードス戦記関連商品の展示即売などもある。ああ、まさしくアレもありコレもあるの「ロードスの宴」、このチャンスをのがすなかれ!!

スケジュール

名古屋：６月９日(土)午後３時／名古屋港文化センター

札幌：６月10日(日)午後１時／札幌共済ホール

大阪：６月16日(土)午後３時／テイジンホール

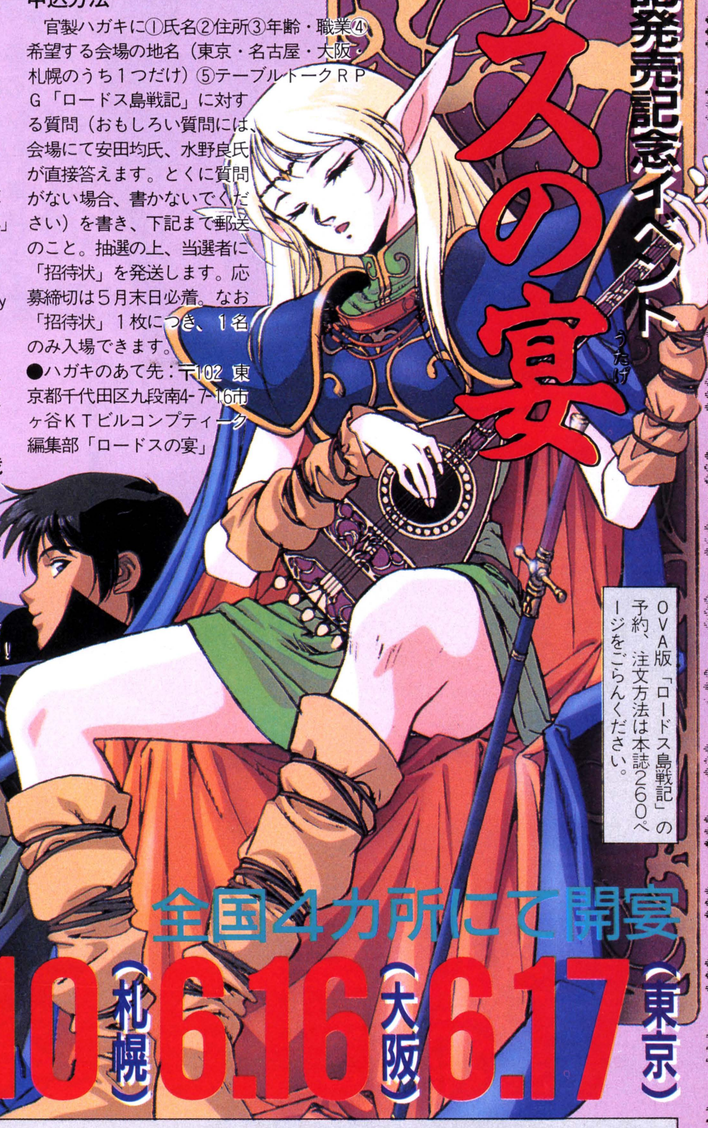
東京：６月17日(日)午後１時／世田谷区民会館

各会場とも時間変更あり

申込方法

官製ハガキに①氏名②住所③年齢・職業④希望する会場の地名（東京・名古屋・大阪・札幌のうち１つだけ）⑤テーブルトークＲＰＧ「ロードス島戦記」に対する質問（おもしろい質問には、会場にて安田均氏、水野良氏が直接答えます。とくに質問がない場合、書かないでください）を書き、下記まで郵送のこと。抽選の上、当選者に「招待状」を発送します。応募締切は５月末日必着。なお「招待状」１枚につき、１名のみ入場できます。

●ハガキのあて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビルコンプティーク編集部「ロードスの宴」



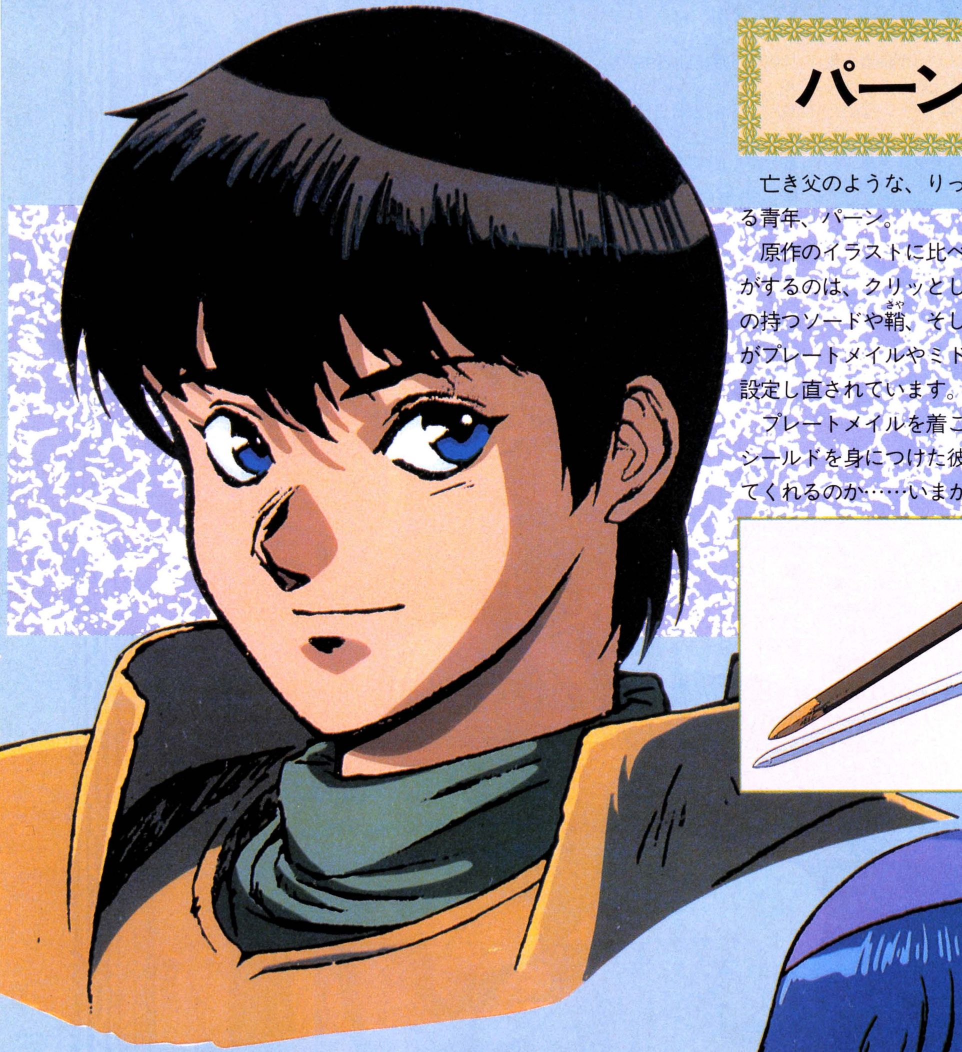
ＯＶＡ版「ロードス島戦記」の予約、注文方法は本誌260ページをごらんください。

全国４カ所にて開宴

6.9（名古屋）　6.10（札幌）　6.16（大阪）　6.17（東京）

主催：角川書店／角川メディア・オフィス／丸紅／東京放送　協賛：ムービック／ビクター音楽産業／エム・エー・シー／海洋堂

OVA版 ロードス島

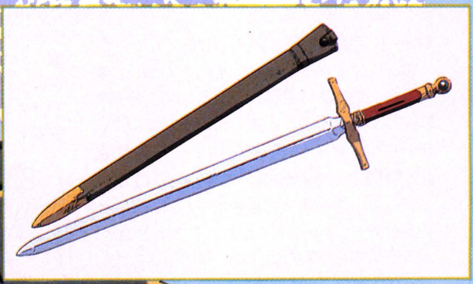


パーン

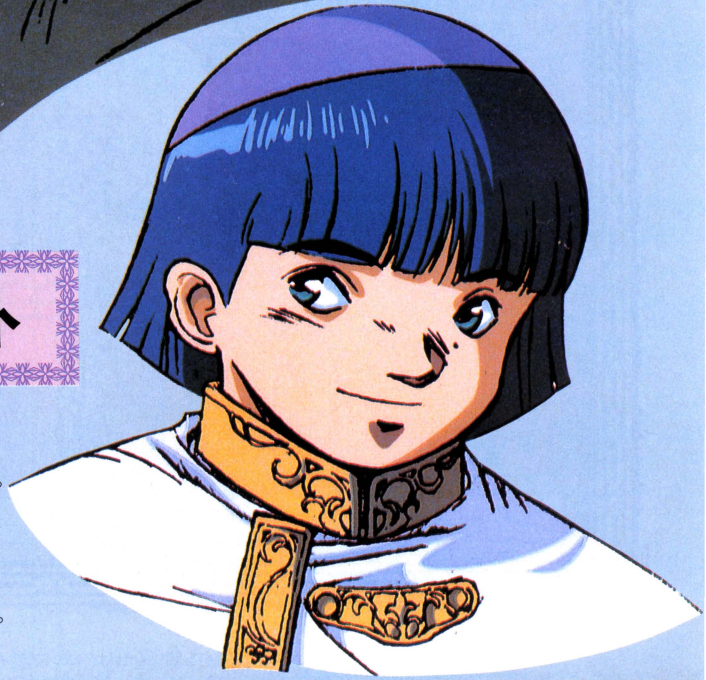
亡き父のような、りっぱな騎士になることを夢見ている青年、パーン。

原作のイラストに比べると、ちょっぴり幼くなった気がするのは、クリッとした目元のせいでしょうか？　彼の持つソードや鞘、そして今回は紹介できませんでしたがプレートメイルやミドルシールドもアニメ用に細かく設定し直されています。実際につくれちゃいそうです。

プレートメイルを着こみ、バスタードソードやミドルシールドを身につけた彼が、アニメでどんな活躍を見せてくれるのか……いまから楽しみです。



◀パーンの剣です。腰の左につり下げられるようになっています



エト

パーンの親友、エト。リプレイ版から注目を集めていた(!?)頭のてっぺんは、ご覧のようになっているんです。決してハゲているわけではありませんのであしからず。

ファリスのプリーストである彼の専門は、プリーストマジックと呼ばれる魔法。でも戦いとなれば、メイス(別名ぶんなぐり棒)を握り、肉弾戦を挑むこともあるのです。

 原画／結城信輝

戦記

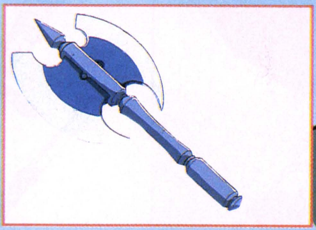
第1巻の発売日である6月30日まで、あと50日ちょっと。製作披露パーティが行われたり、アニメ誌に記事が載るようになったりと、かなりの盛り上がりをみせている『ロードス島戦記』。もちろん本誌も負けてはいられません。新たな設定が届きましたので、さっそく紹介しちゃいます！

ギム

ニースに、何者かにさらわれた娘のレイリアを助けるよう頼まれたことがきっかけで、冒険へと旅立ったドワーフのウォリアー、ギム。

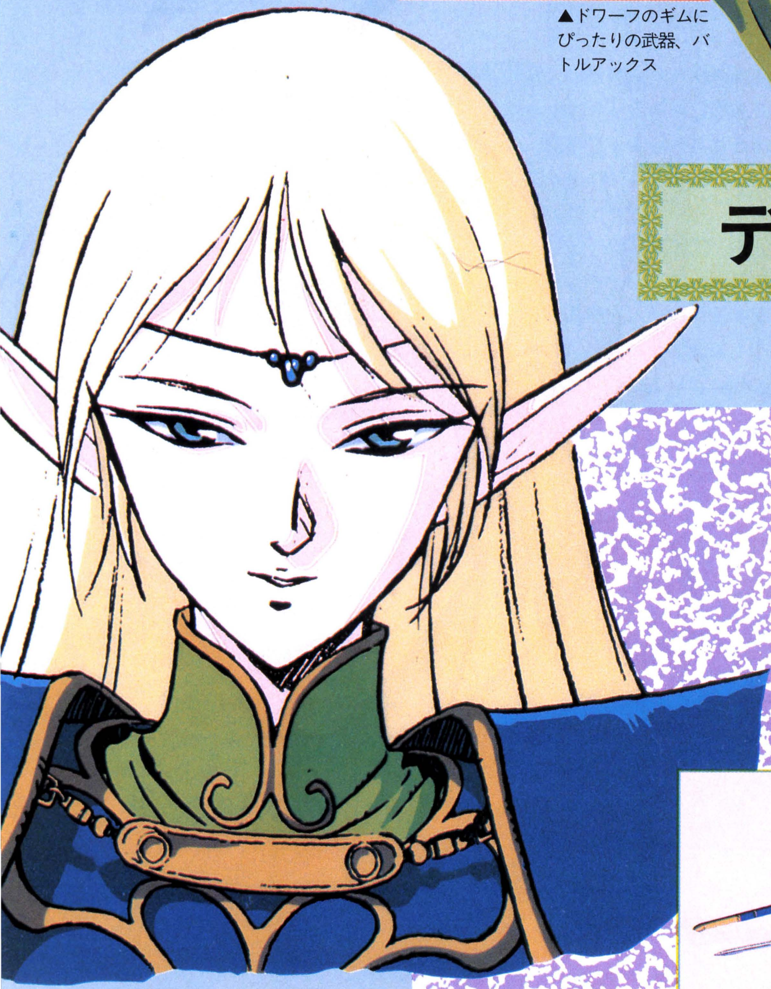
プレートメイルの下には筋肉のかたまりのような体があり、戦闘時には獅子奮迅の働きをしてくれるのです。

愛用のバトルアックスを振り回して敵をなぎ倒していく彼の姿を、早く見てみたいものです。



▲ドワーフのギムにぴったりの武器、バトルアックス



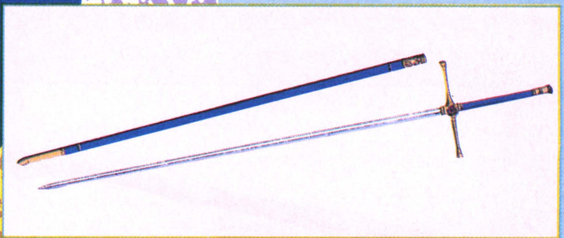


ディードリット

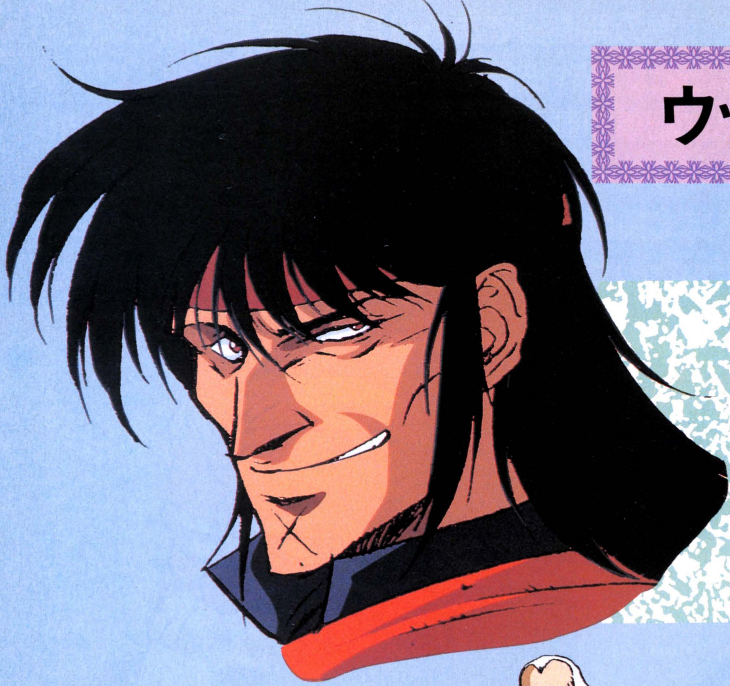
シャーマンマジックを操る、誇り高きハイ・エルフ、ディードリット。

アニメ用の設定を見て思うことは、エルフの代名詞ともいえる耳が、より強調されていることでしょうか？　ここに掲載したのは、すまし顔のディードですが、怒ったり、驚いたり、照れてみたりと、かなりさまざまな表情が設定には見られます。これらは本編でもきっと見ることができるでしょう。

このビデオシリーズでは、パーンと共に全編を通じての主人公となることが決まっているディード。その中でパーンとの愛がどう描かれていくのか、とても興味深いところです。



▲ディードリットが身につけている武器は、細身の剣であるレイピアです

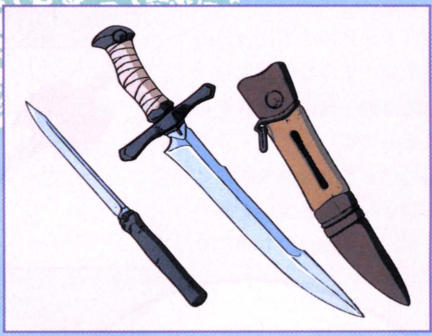


ウッド・チャック

アラニアで20年間も投獄されていた、現在40歳のスカウト(盗賊)。

ふだんは軽いノリのウッド・チャックですが、時おりギラッとしたところも見せます。左の表情はまさにそんなところでしょう。

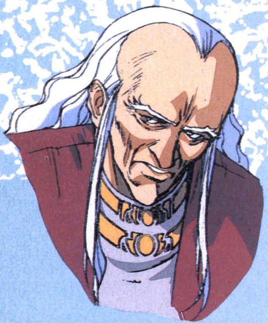
原作で彼がどうなったかは、みなさんもご存じのとおりですが、さてアニメ版ではどうなるのでしょうか？　とても興味深いところです。



◀ウッド・チャック愛用のダガーとナイフ。ダガーは腰の左につけているものだ

ウォート

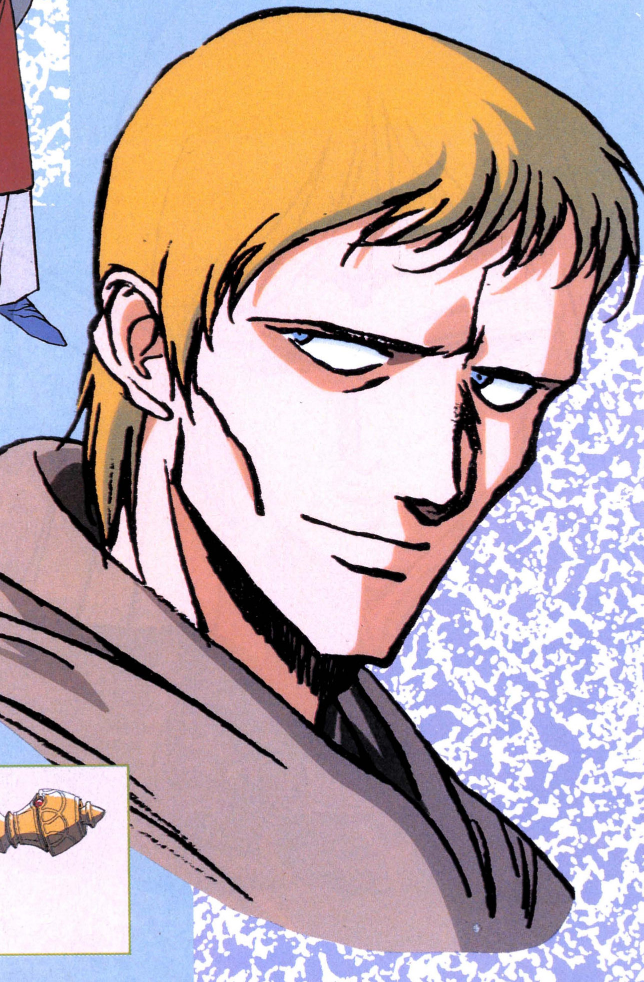




6英雄のひとりで、モスの大賢者と呼ばれています。

カノン出身のソーサラー(魔法使い)でありソーサラーマジックを自在に操ります。

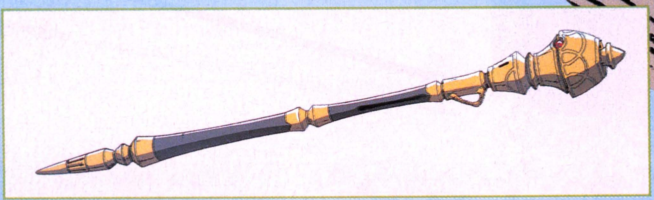
カーラとは知り合いらしい。



スレイン

若いが、かなりの実力を持っているソーサラー。アランにある賢者の学院で、ソーサラーマジックを学びました。

リプレイのⅠでは、かなりとぼけたところも見せたスレインですが、アニメ版ではご覧のように、とてもりりしく(!?)描かれています。



▶賢者の杖……と思いきや、じつはエトのメイスでした。ゴメンナサイ

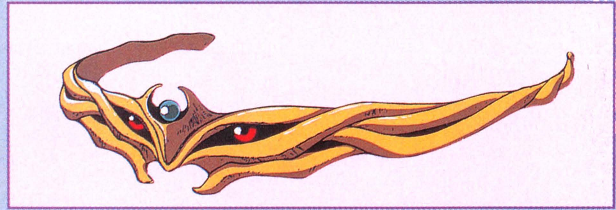
カーラ

「灰色の魔女」と恐れられる、古代王国時代のソーサラー。かなり高レベルの魔法使いらしい。

とても美しい女性であるが、冷たい印象を受けるのはなぜであろうか？——などと、とぼけてみたところで、彼女の正体を知っているみなさんには、その理由をいうまでもありませんよね。アニメ版では彼女の美しさと同時に、冷酷さをより強調した設定となっています。「妖艶」ということばがピッタリの美女、それがカーラなのです。

アニメ版では原作以上に主人公パーティとのからみのシーンが多く、準主役ともいえる存在です。





◀これが、かのサークレット。一見するとただの髪飾りのようだが……

製作披露パーティから……

先日、都内の東京会館にて『ロードス島戦記』オリジナル・ビデオ・アニメの製作発表会が行われました。最初に10分ほどのプロモーションビデオが上映され、それに続いてスタッフのみなさんが登場。ひとりひとり、この作品にかける意気ごみを語ってくださいました。

当日いらっしゃったのは、原作者の安田均、水野良両先生をはじめ、監督の永丘昭典さん、脚本&シリーズ構成の渡辺麻実さん、キャラクター原案の出渕裕さん、キャラクター・デザインの結城信輝さん、パーンの声を担当なさる草尾毅さん、ディードリットの声を担当なさる冬馬由美さん、主題歌を歌ってくださるSherryさんなどなど。

スタッフの「素晴らしい作品をつくるぞ！」という熱意がとても熱く感じられたのが印象的でした。



▶左から原作者の水野さん、脚本の渡辺さん、そして永丘監督



◀「がんばるぞ！」と、ガッチリ握手する原作者&角川専務



▶プロモーションビデオ上映中のひとコマ。画面中央には水野さんの姿も



▲キャラデザイン担当の結城信輝さん



▶ディードリット役の冬馬由美さん。青二プロのホープ！



▲パーン役の草尾毅さん



◀主題歌を歌うSherry（シェリー）。美人♡



▲製作発表会のあとは、そのまま立食パーティに。豪華なメニューに舌づつみ



▶ただひたすら照れている（笑）キャラクター原案担当の出渕裕さん



SL WA

特集:シミュレーション



ゲームウォーズ

シミュレーションゲームの華は
“戦い”である。
緻密な戦略をたて、
高度な戦術を用い、
敵を完膚なきまでに叩きつぶすための
攻略特集なんである!!



写真／6月23日公開、角川映画「天と地と」





▲ゲームスタート直後の主人公の状態。金貨1300枚あまりと小型商船1隻を元手に、7つの海に挑むのだ。苦難を乗り切って一流の航海者に育って欲しいガンバレ。

波瀾万丈の海洋冒険ロマンなのだ!!

『大航海時代』の背景は、15世紀末から16世紀初頭にかけてのポルトガル・イスパニアの交易拡大期。バーソロミュー・ディアスの喜望峰発見以来、それまで閉ざされた環境の中で暮らしてきた人々が新しい世界に一獲千金の夢を求めて、世界各地へ散っていった時代であるわけだ。

で、肝心のゲームの進め方について。まず、プレイヤーはポルトガルのリスボンに住む16歳の少年になる（下記参照）。目的とすべきは、経験を重ねて一流の航海者となり、失われた爵位を取り戻すこと。とはいえ、初めのうちは吹けば飛ぶような小型商船1隻を持っているにすぎない。それこそ遠洋航海ならぬ沿岸航海で、地中海などの近場の海を転々としつつ、交易をしたり、商人からの頼まれごとをクリアして航海経験（レベル）と金を増やしていく仕組み。港にはそれぞれ特産品があり、ある港で商品を仕入れたら、少しでも高く売れる港へ。お金がたまったら、船を買い換えて遠洋航海へ出てもいいし、腕に自信のある人(!?)は海賊になって他国の商船を襲ってもいい。あとは出世街道まっしぐらだ。



◀これが交易所の相場参照。はじめのうちは美術品、ジュウタンなどの高級品貿易がおススメ



◀ラテン船は、積載量が乏しい。なお、右上に表示されている水鳥のマークは船首像

背景となるストーリー

『大航海時代』の特色のひとつがストーリー性豊かな背景の設定。主人公がなぜ冒険の旅に出るのかが、オープニングディスク一枚を使って詳細に語られる。まるで映画を見ているような感覚がマルである。あわせてオープニング終了後のキャラ設定画面も紹介するぞ！

キャラクターをつくる



キャラをつくる際は、名前を決めたあと、システムが表示する能力値に、ボーナスポイントを割りふる。続いて旗艦の名前を入力。これで立派なインド人じゃなかった、ポルトガル少年(!?)のできあがりである。



▲当時少年だった私は、王女クリスに淡い思いを寄せていた。幸福だった日々……



▲父は船団を組み、はるか遠洋に船出していった。別れの宴はにぎやかなものであった



▲父が旅立って1年。代わって貿易商を切り盛りすることになった私は、一人の老航海士に呼び止められた



▲父の艦隊は想像を絶する暴風雨に見舞われ、ついに全滅。父の行方は不明である



▲父の死は私にとって衝撃であった。が、一通の遺言状が私に告げた。強く生きるのだ、と……



▲かくして、私は老航海士とともに、海をめざした。航海者として名をあげ、失われた名誉を取り戻すのだ

●光栄☎044-61-6861 ●ＰＣ8801ＳＲ以降／9,800円（サウンドウェア付12,200円）〔税別〕 5月18日発売予定

ゲームの流れ

身を立て名をあげ、立身出世をめざすべし。これがゲームの基本的なコンセプト。とにかく名をあげるためには、祖国ポルトガルのために獅子奮迅の働きをしなければならない。で、その方法についてだが――

ゲームの目的はポルトガル人として、(国内での)名声をあげること。要するにポルトガルの国益に沿った行動をとっていけばいいわけだ。名声をあげるためには、3つの方法がある。

- 港に投資を行いポルトガルの同盟港にする
- 海賊となって他国の艦隊を襲撃する
- 人助けを行う

初めのうちは、だれでも地道な商売を余儀なくされるが、大船団を組むようになると、2つの人生行路に分かれる。ひきつづき商売をメインにインドや新大陸などへ遠征、大商人への道を歩むか、それとも他国の艦船を襲う海賊稼業に転身するか。ある程度、名声が高まると国王に呼ばれて勅命（国王の命令)を受ける。これをクリアすると、晴れて爵位を授けられる。爵位には9つの段階があり、最上位の公爵をめざす。



▲港にて艦隊を整備し、新たな冒険に備える。名誉回復の日は近い！

活動の舞台・港

『大航海時代』は港と海のフェイズに大きく分かれる。このうち港では交易や情報収集のほか、次の航海の準備(整備・艦船購入)を行う。港の活用法を知ることからこのゲームは始まる

『大航海時代』の基本その一は交易。ここでは交易について若干の説明をしてみたい。まず、交易をする際に、とくに注意すべきが、その港の相場。酒場で得られる情報などと併せて、どの港で特定の商品をもっとも安く仕入れることができ、どの港で高く売れるかをつねにチェックしておこう。港ごとの特産品を熟知して、船団をどうすれば効率的に運用・回転できるかを考えることが『大航海時代』のメインテーマのひとつなのだ。また、港へ投資することによって、ポルトガルへの同盟港とすることができる。これは名声アップのための最も確実な方法なので、資金に余裕がある限りは欠かさず行っておこう。



◀港発見の瞬間である。望遠鏡を持っていると遠くからでも発見可能


▲初めのうちは王宮に行っても「平民は立ち入り禁止」



◀各国の情報。同盟・敵対関係に注目。寄港禁止は手厳しい処置


▲航海中、食料・水がつきるとこ〜なる。くやしい！

これがコマンド・メニューなのだ！



①寺院
ゲームのセーブ・中断・メッセージ表示速度の変更など、ゲームの機能に関するコマンドを実行するところ

②宿屋
人物（自分・仲間）・艦隊・港の情報を参照する。とくに、投資をする場合は港データ参照は必要不可欠

③造船所
船舶の購入・修理などのコマンドを実行。ただし、港の技術レベルによって、購入できる艦船の種類が異なる。投資が可能

④ギルド
国の情報（同盟・敵対関係）やアイテムの購入などを行う。ここで売られているアイテムのうち望遠鏡は港発見のための必須アイテム

⑤交易所
商品の売買を行う。なお、相場を参照し、他の港と相場を比べることで、その港では何を売り、何を買えばいいかがわかる。投資可能

⑥港
補給(水・食料・補修資材)・出港・積荷の編成を行う。食料・資材は港によって相場が異なる。水は無料

⑦王宮
各国の首都にのみある（リスボン・セルビア・イスタンブール)。国王への謁見や王女との密会などを行う

⑧酒場
乗組員の雇用・編成、情報の収集などを行う。商品情報のほかに（海賊行為のための）船団の移動情報を得ることも可能

活動の舞台・海

港と港をつなぐのが海。ここでは通常の移動のほか、艦隊についての各コマンドや海戦(海賊行為)を行うことができる。ただし、海戦を行うのはよほど強力な艦隊を揃えてから

海を走る上でもっとも苦労するのが操船(船の操作)。この時代の帆船の操作は風と潮流に大きく影響される。なるべくなら、風向き・潮の流れ（右図参照）に応じた無理のない操船で目的地へすみやかに着きたいものだ。なお、帆の種類によって船の動きは微妙に異なってくる。三角帆は旋回性能に優れ、四角帆は推進力に優れる。概して地中海周辺を走る小型商船は三角帆、外洋を走る大型船は四角帆が有利といえるだろう。長い航海を終えたあとは、各キャラクターの航海レベルが上がる。経験を重ねて、一刻も早く全世界をめぐりたいもの。世界の海がキミを待っている！



①船の進路

船の進行方向。ここで指示したとおり(移動→針路）に船が進む。ゲーム中、もっとも世話になる欄である

②風向き・風力

追い風の場合は速度が上がり、向かい風の場合は下がる。ただし、風力が強いときには、逆風であっても速度が上がる

③潮流

風力より潮力の力が強いと船はその方向に流されてしまう。潮流が強い地域の航行には細心の注意が必要となる

④時間

大きく朝・昼・夜に分かれる。夜は戦闘が不可能となる。海賊に狙われた場合には、夜闇に紛れて逃走をはかるべし

⑤艦隊状況

DUR．耐久度、T．F．旋回性能、P．F．推進性能、CON．コンディション、CREW．乗組員数を表す。暴風雨や海戦で損傷を受けた場合には低下する

⑥水・食料・補修資材

艦隊の補給物資の量。水・食料は「割当」コマンドによって消費量を調整できる。ただし、あまり少なく設定すると乗組員が減少するので要注意

というわけで…とりあえずゲームスタート

さて、と。ごく簡単ながらシステムの紹介はこれで終わり。続いては、ゲームの流れを具体的につかんでもらおうじゃないか、というわけで、とるものもとりあえず（マニュアルもうろ覚えのまま）ゲームスタートだ。

主人公はポルトガル・リスボンに住む16歳の少年。初めのうちは手持ちの船はボロボロのラテン船１艘だけ。このタイプ、足が早いのが取柄とはいえ、とにかく非力である。小さい。積載量もわずかだし、せいぜいがヨーロッパ・地中海での交易に使うしかない。お金も心細い限りだし、海賊なんて思いもよらないわけである。ここはしばらく波穏やかな地中海にて(カワイク)貿易業に精を出すとしよう。ま、ヒヨッコのうちは海賊も無視して通り過ぎてくれるし、渡る世間に鬼はなし。皆様のご愛顧を賜って、商業に従事しましょう。

なお、屋号は越後屋ね。

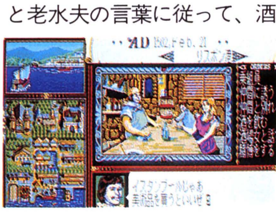
初めのうちは地中海で交易



▲地中海周辺マップ。しばらくはこの辺がホームグランドとなるはずだ

1502年リスボン発

実のところワタシは、小さい頃から船長か市街電車の運転手になるのが夢だったのだ。今をさる？年前までは「造船日本」なんて、少年朝日年鑑には血湧き肉躍る(!?)棒グラフが載っていたものだ。とはいえ、悲しむべきはビギナー。王宮に行ってみるとケンもほろろに追い返されてしまうし、まあ、とにかく「酒場で情報を得ましょうや」と老水夫の言葉に従って、酒場に足を踏み入れた。ここで情報「リスボンじゃ砂糖を買うといいぜ」。そうそう皆に酒を飲ませるお金もないので、さっそく交易所で砂糖を手に入れた。しばらく近場で商売だ。ジブラルタルを越え、地中海へと船出せん。



◀これも貴重な情報。美術品はもっともおいしい商品のひとつ



◀リスボンは砂糖が安いのだ。お寄りのせつは忘れずに買ってくれ



◀出港。それにしても、この積載量には情けないものがある

マジョルカ島で情報を入手！

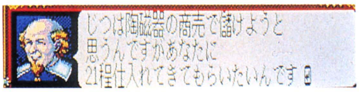
オオッ！　いるいる。各国の戦艦・商船が狭い海峡にひしめいていた。そのまま東へ。やがてイタリアの長靴の先っぽにて、マジョルカ港を発見、ここで無事砂糖を売ることができた。と、偶然足を踏みいれた酒場で思わぬ情報、イスタンブールでワタシを探している人がいる、だって。

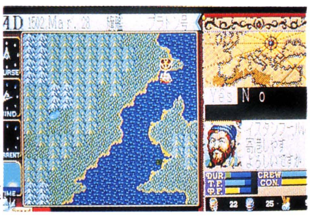


◀な、なんと！　私もずいぶん有名になったものだよなあ。感激！

イスタンブールでおいしい話が!?

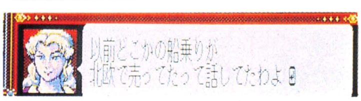
さて、はるかボスフォラスの彼方にイスタンブールの市街を目にしたワタシはさっそく上陸。交易所にてある商人から依頼を受けた。「あなたを見込んで頼みがある。陶磁器を21ばかり仕入れてきてはくれないかのう？」。ここは迷わず快諾だ。でも、果たして…!?





▶地中海と黒海を結ぶ要衝にイスタンブールがある





アントワープへ向け LET'S GOだ！

さっそく酒場で情報を収集。でも何回酒を飲ましても陶磁器を売っている場所はわからない。「この辺じゃ見かけねえな」だって。しかたなく見切り発車で各港をさまようちに、ようやく情報を入手した。オランダはアントワープで売っている、と。急行だ。



▲アントワープの交易所にて。陶磁器が底値。お金ある限り買占めじゃあ！



◀造船所をひやかす。う〜む……。



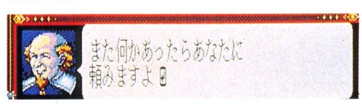
▲ここが有名な観光名所、ジブラルタル近辺である。温泉まんじゅうは売っていない

目標達成！初仕事をクリアだ！

まあ、地理の授業では満点を取ったこともあるワタシである。アントワープくらいは軽い。あらかじめ買っておいた望遠鏡で、簡単に発見することができた。ここで陶磁器を買ってイスタンブールへ。頼まれた分のほかに、自分用の商品も仕入れて、およそ2千の儲けである。こうなると貿易会社も拡大傾向。仲間を見つけて、しばらくはもっともおいしい交易に励む。つまり高級品貿易である。美術品や陶磁器などは、単価が高く少量で莫大な利益を得られる。フッフッフッ、極楽じゃ。

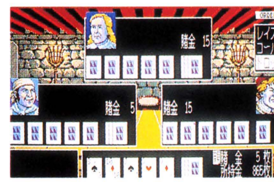


◀よしよし、私も越後屋コンプスといわれた男。このくらいどうってことないぜ





そしてイイ気になったワタシは、港の酒場でギャンブルに励むは、ラテン船に目いっぱい大砲を積み込み、海賊稼業に転身するはで、とにかく手のつけられない男となった。で、ある時、ついに獲物を見つけたのであった。が…。



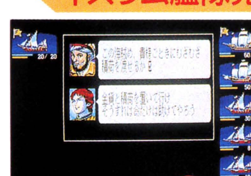
◀酒場にて賭事に熱中するの図。それにしても柄悪い奴らだぜ



▶もう商人は辞めたのよ。だから行ってあげないもんね

地道にやっていればよかったのにィ……!!

イスラム艦隊発見！


◀う〜む、根性さえあれば勝てるわけではないんだよなあ、圧倒的不利である


▶一方的に叩かれるの図。地道に商売をしていればよかったのにい！ も〜おしまい



◀かくてこれでポルトガル少年コンプスの生涯は終わりを告げた。合掌

バトル

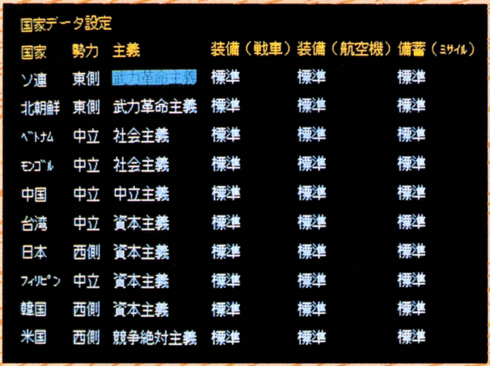


96クラスもの艦船、66種類もの陸戦兵器、そして56機種もの航空兵器が登場する大作SLGがこの『バトル』だ。近未来を舞台にした3本の架空シナリオを、キミは制することができるだろうか?

1990年代を舞台としたSLGだ!

この『バトル』は『太平洋の嵐』とはうってかわって、現代戦を題材にとっている。いまからわずか数年後が舞台だけに、フィクションの世界とはいえ、おなじみの兵器がバンバン出てくるぞ。しかも、それぞれの兵器が非常に細かいデータを持っているから、とてもリアリティあふれる仕上がりになっているんだ。「きっと、自衛隊あたりでは、こんなシミュレーションをやっているんだろうなぁ」なんて、思ったりして……。

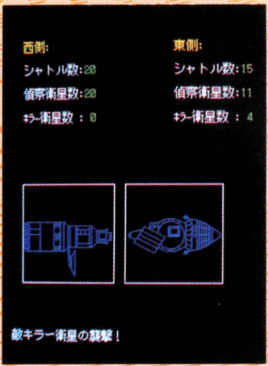
それでは、シナリオ1の「ファーイーストキャンペーン」のストーリーから紹介していこう。



国家データ設定

国家	勢力	主義	装備（戦車）	装備（航空機）	備蓄（ミサイル）
ソ連	東側	武力革命主義	標準	標準	標準
北朝鮮	東側	武力革命主義	標準	標準	標準
ベトナム	中立	社会主義	標準	標準	標準
モンゴル	中立	社会主義	標準	標準	標準
中国	中立	中立主義	標準	標準	標準
台湾	中立	資本主義	標準	標準	標準
日本	西側	資本主義	標準	標準	標準
フィリピン	中立	資本主義	標準	標準	標準
韓国	西側	資本主義	標準	標準	標準
米国	西側	競争絶対主義	標準	標準	標準

▲初期設定画面。各国の主義を、武力革命、社会、民主社会、中立、制限資本、資本、競争絶対のなかから設定できる



▲偵察衛星やキラー衛星を打ち上げることができるのだ

時は1991年。ペレストロイカが失敗に終わったソ連最高会議幹部会は、限定介入戦略を立案するにいたった。その内容とは……、

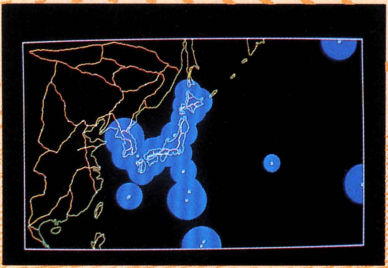
①北朝鮮と韓国の過激分子に資金援助を行い暴動を起こさせ、その鎮圧を名目にして北朝鮮に武力介入する。

②韓国軍が反乱鎮圧のために戦力を割いたところを見計らって、北朝鮮軍にイッキに韓国領へと侵略させる。

③朝鮮半島の統一を主張し、同時に今回の事件を裏で操っていたのが日本であるとプロパガンダを行い、対日制裁のために北海道上陸作戦を敢行する。

④即時参戦するであろうアメリカに対しては、戦略要地を奪取したあとでゆるやかな停戦要求案を提示し、この作戦を終了する。

——というもの。この作戦の目的は、周辺諸国の共産化を成功させ、その優越性をソ連人民にアピールすることにあるんだ。ペレストロイカの失敗により、低迷している人民の支持を取り戻そうとするわけだね。とはいえ、一方

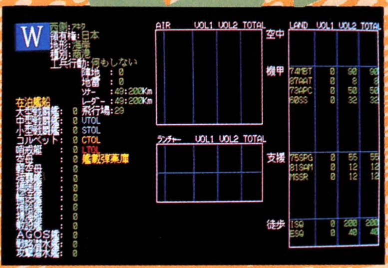


▲敵の居場所を見つけるレーダーマップ、ソナーマップはこのように表示される

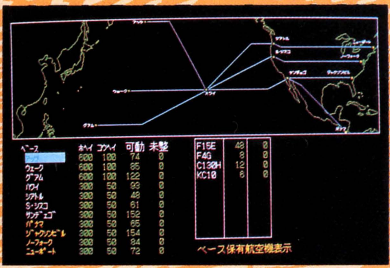


根拠地名	領有権	勢力	地形	種別	工兵行動	障	地	飛	ソ	レ
コウチ	日本	西側	海岸	商港	何もしない	0	0	39	99	69
クレ	日本	西側	海岸	軍港	何もしない	0	0	39	69	49
ツシマ	日本	西側	海岸	拠点	何もしない	0	0	29	99	69
フクオカ	日本	西側	海岸	大都市	何もしない	0	0	49	0	49
サセボ	日本	西側	海岸	軍港	何もしない	0	0	39	99	69
カゴシマ	日本	西側	海岸	商港	何もしない	0	0	49	99	69
オキナワ	日本	西側	海岸	商港	何もしない	0	0	49	99	69
ハチジョウジマ	日本	西側	海岸	商港	何もしない	0	0	29	0	69
チチジマ	日本	西側	海岸	商港	何もしない	0	0	0	99	69
イオウジマ	日本	西側	海岸	拠点	何もしない	0	0	39	49	99
マーカス	日本	西側	海岸	拠点	何もしない	0	0	39	99	49
ソウル	韓国	西側	海岸	大都市	何もしない	15	4	49	0	99
テジョン	韓国	西側	荒地	大都市	何もしない	10	2	49	0	49
テーグ	韓国	西側	山地	大都市	何もしない	15	1	49	0	49
プサン	韓国	西側	海岸	商港	何もしない	15	1	49	49	69
モクポ	韓国	西側	海岸	軍港	何もしない	20	1	49	99	69
アーク	米国	西側	海岸	商港	何もしない	25	4	49	99	99
ウェーク	米国	西側	海岸	商港	何もしない	25	4	49	99	99
サイパン	米国	西側	海岸	商港	何もしない	0	0	49	0	49
グアム	米国	西側	海岸	商港	何もしない	25	4	49	99	99

▲表形式による根拠地一覧。西側根拠地の飛行場能力、在泊艦隊などを見るときに使うんだ



▲根拠地表示画面。その根拠地に関するデータを、すべて表示するモードです

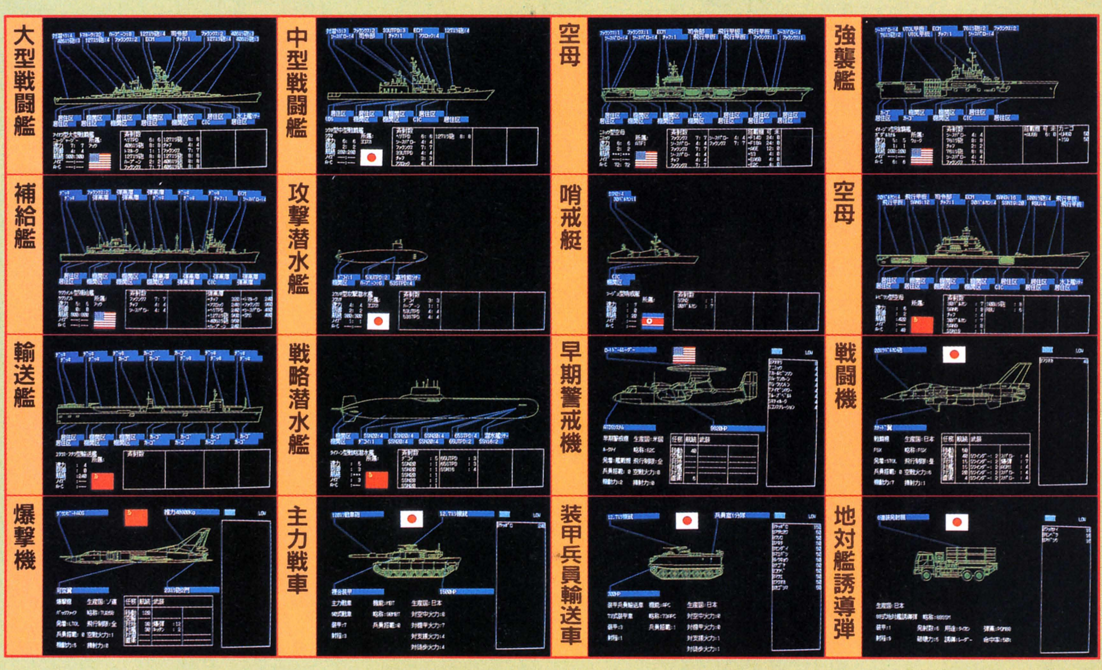


▲航空増援マップ。西側各国に存在する兵器を、前線へと輸送したりするのに使われるモード

●ジー・エー・エム☎03-736-6879●PC9801シリーズ／12800円(税別)

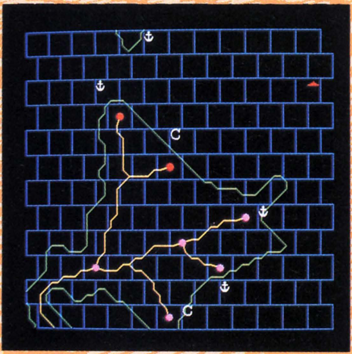
各兵器は、こんなに細かいデータを持っているのだ！

200種類以上用意されている兵器のなかから、少しだけ紹介しよう。これらはゲーム中に見ることができる画面なんだけど、サイズや速度、搭載兵器といったデータがひと目でわかるようになっていて便利だぞ。内部構成まで表示されちゃうしね。



的に攻撃の対象となった日本としては、ソ連の思惑どおりにことを運ばせるわけにはいかない。そこでプレイヤーは西側諸国の総指令官となり、アメリカをはじめとする西側各国の協力を得て、国連による停戦決議までに奪われた根拠地を取り戻し、逆に東側の根拠地をできるだけ奪取するべく戦うのだ。

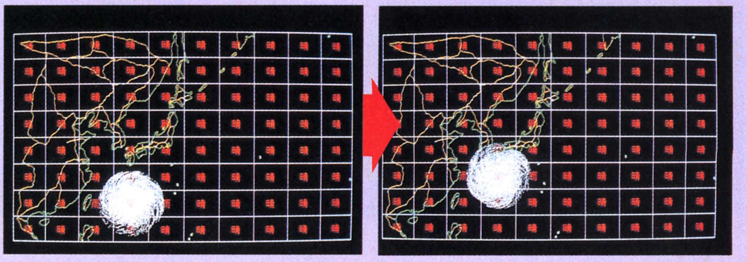
このゲームでは天候や昼夜のちがい、それに各国の情勢などがかなり影響してくる。天候などによって行動が規制されるのはもちろん、各国の情勢によって増援の量が変わってくるから、キミの外交能力が問われるってわけ。また、レーダーやソナーはいうにおよばず、偵察衛星やキラー衛星なんてものまで登場するだけに、キチンとした方針をもってプレイすることが大切なんだ。膨大な量のデータを分析し、冷静に判断しないことには、あっという間に負けちゃうからね！

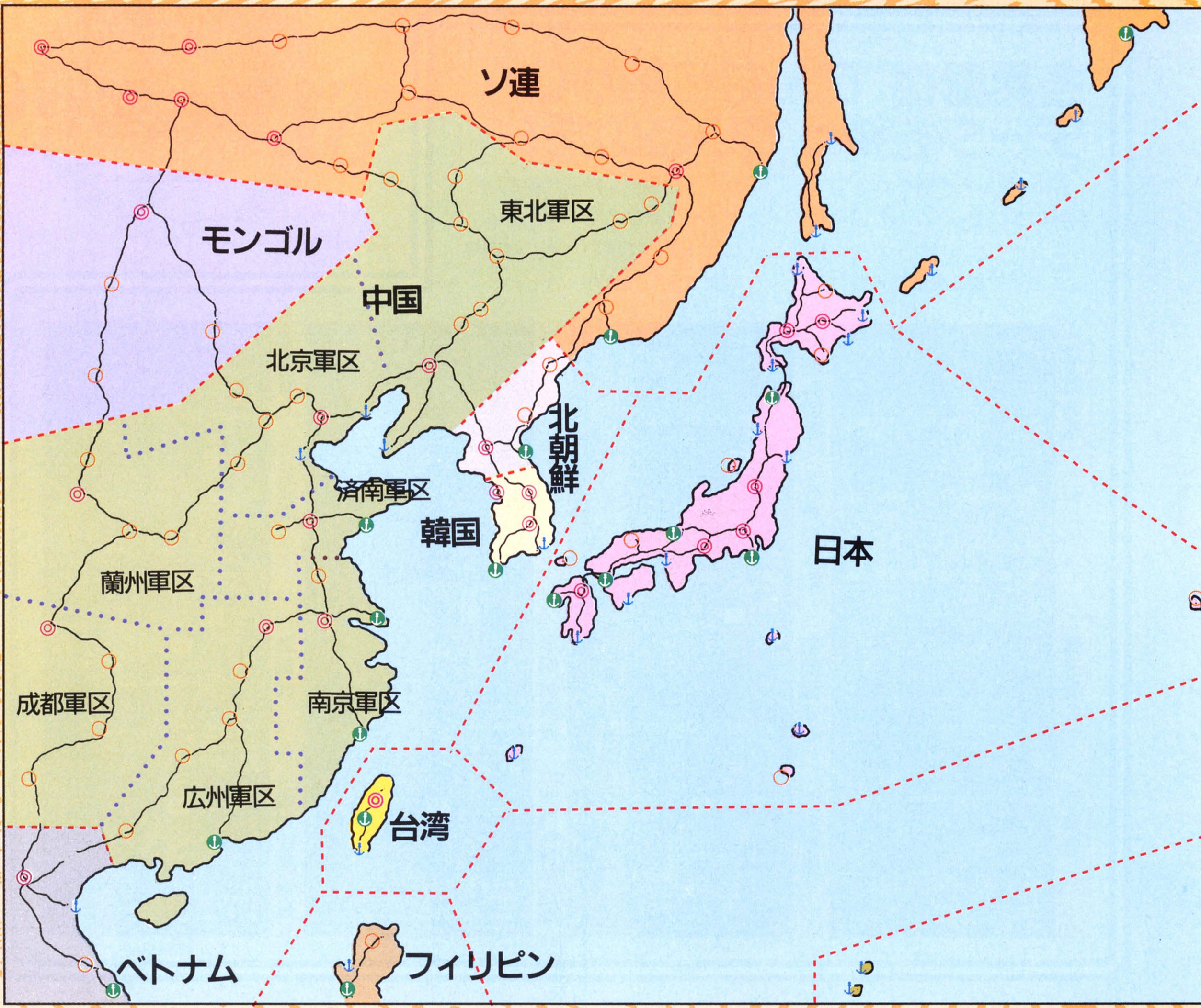


▲拡大エリアマップ。航空機等の移動先や攻撃目標を、ここで指定することができる

雨が降れば、台風だって発生するのだ

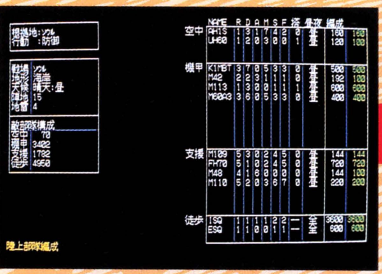
下の写真のように、台風が発生することもあるぞ。当然、嵐や雨と表示されているエリアでは、行動がかなり制限されちゃうんだ。雨が少しでも降っているエリアでは洋上補給や応急修理が受けられない、なんてふうにね。なお、台風は本物と同じように移動したり消滅したりするぞ。



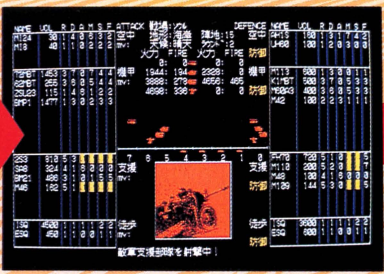


ゲームシステムはこんな感じ

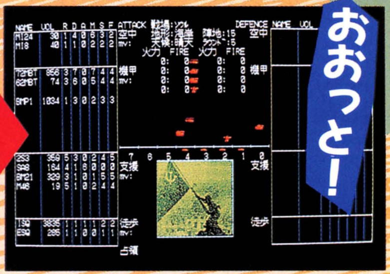
上のマップを見てもらえばわかるように、各国には根拠地（大都市、軍港都市、商港都市、拠点の総称）があり、それぞれ道路で結ばれている。このゲームは勝敗の判定をビクトリーポイント（ＶＰ）によって行うんだけれど、ＶＰに深く関係しているのがこれらの根拠地なんだ。大都市なら５、軍港都市なら３、といったように割り当てられているから、自軍の根拠地を奪われないようにしながら敵の根拠地を奪うようにすればいいわけ。敵の大型艦を撃沈してもＶＰを増やせるけれど、この場合１ポイントしか得られないから、根拠地の占領がいかに効率のよいことかがわかるよね？　「ファーイーストキャンペーン」の勝利条件は、ＶＰを160以上に増やす（ゲーム開始時のＶＰは100）と同時に、札幌とソウルのふたつの根拠地を確保すること。不利な戦況からスタートするだけにかなり



▲敵がソウルを強襲してきた！　ただちに部隊を編成して、防衛態勢を整えよう



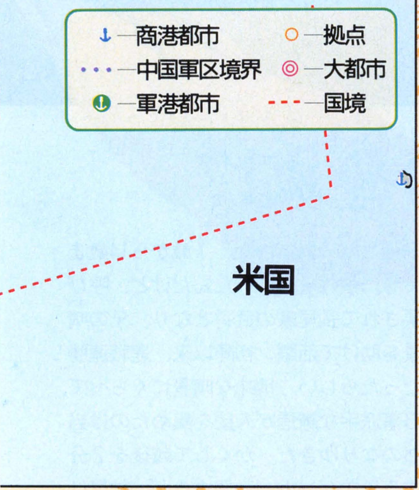
▲根拠地対根拠地の戦いは、このような画面で行われる。ちょっと兵力に差がありすぎるか？



▲残念ながら撤退することに。このシナリオでは、何がなんでもソウルを取り返す必要がある

各国の大都市、軍港都市、商港都市、拠点がひと目でわかる 根拠地マップ

左のマップで、注目して欲しいのが中国の７つある軍区。中国が西側、東側のいずれかの勢力となった場合、各軍区はランダムにどちらかの陣営へとふりわけられる。西側についた軍区は、もちろんプレイヤーの指揮下に入るぞ。

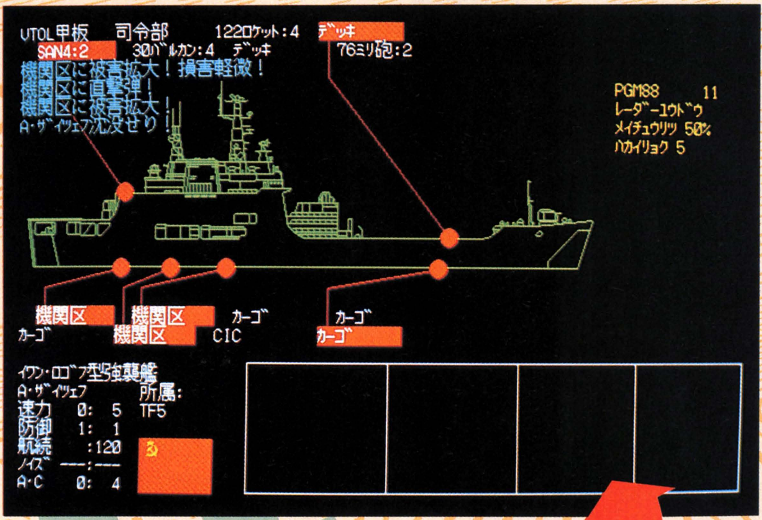


他にも２本のシナリオがあるぞ

この『バトル』には、今回紹介した「ファーイーストキャンペーン」以外にも「38スペシャル」と「エスカレーション」の２本のシナリオが用意されているのだ。

「38スペシャル」は、初心者用のシナリオ。東側の武力行使を西側が事前に察知しており、十分な準備期間があるという設定のもとで行われる。10ターンで勝負がつくため、プレイ時間も短くてすむ、気軽にできるシナリオだ。

いっぽう「エスカレーション」は、核ミサイルを搭載したソ連の原子力潜水艦を撃沈する、という一風変わったシナリオだ。難易度がもっとも高く、上級向けのシナリオとなっている。



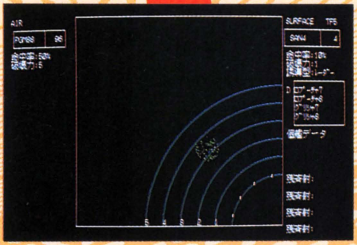
◀ダメージを受けた部分は、このように赤く表示される。哀れソ連の強襲艦は、機関部へ致命的ダメージを受けて沈没！

苦しい戦いとなるだろう。

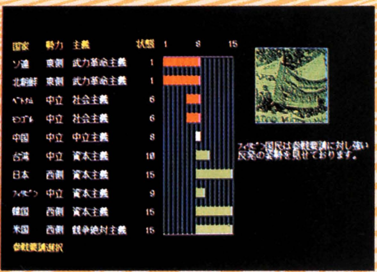
最後になったけれど、具体的なプレイ手順を紹介しよう。１ターン（半日）は「天候フェイズ→衛星フェイズ→作戦フェイズ→直衛帰投フェイズ→航空機整備フェイズ→工兵行動フェイズ→増援フェイズ→艦船整備フェイズ→外交フェイズ→勝敗判定フェイズ」というふうに進んでいく。このなかで実際に戦闘を行うのは「作戦フェイズ」だけど、①ＴＦ（水上艦隊）対ＴＦ、②ＴＦ対ＳＦ（潜水艦隊）、③ＴＦ対根拠地、④航空機対航空機、⑤航空機対ＴＦ、⑥航空機対ＳＦ、⑦航空機対根拠地、⑧ＳＦ対ＳＦ、⑨根拠地対根拠地と９種類もの組み合わせがあるので、それぞれの戦いかたについて、よく勉強しておくことが大切だ。

それ以上に重要なのが、いかに正確な情報を得るか、ということ。現代戦は情報戦でもある。偵察衛星を打ち上げ、早期警戒機を発進させることにより索敵範囲を広げておこう。あらかじめ敵のデータがわかっていれば、余裕を持って対処することができるし、必要以上に敵を恐れる必要もなくなるからね。

なお、初期設定を変えることにより、シナリオの難易度をやさしくすることができる。はじめは無理せず、有利な設定でプレイするといいだろう。


▲敵艦隊に向けて、自軍の対艦ミサイルを発射するところ。１艦でも多く沈めろ！


▲各国の情勢によって、戦局は大きく変わる。情報を分析して、外交に生かそう

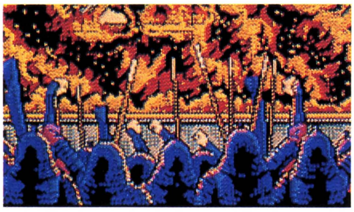

▲フィリピンに対し参戦要求をしたのだが、国民の感情を逆なでしてしまったようだ

天と地と

SLG『天と地と』のストーリーは、
原作を忠実になぞっているわけじゃない。
今回は、そのストーリーについて、年表やイラストマップなんかも使って、
壮大に解説しちゃうってわけだ。
それから、戦闘システムも続報を入手。
これで映画を観ればもうだいじょうぶだぞ!!

衝撃!　荒れ狂うイベントの脅威!?

家督掠奪(かとくりゃくだつ)?　謙信の意外な経歴



▲謙信は迅速な行動で先手を取る。数に勝る晴景軍は、敗れて春日山城に逃げ帰った

　ゲームのストーリー紹介といっても、ＳＬＧにきっちりしたストーリーがあるはずもない。というわけで、イベントやシステムを中心に、ゲーム全体の流れについて話をすすめてゆく。その前に、ゲームスタート以前の謙信のプロフィールをざっと紹介しよう。

　1530年10月21日、謙信は越後国府(えちごこくふ)の守護代館(しゅごだいやかた)で生まれた。７歳から14歳まで寺に預けられていたんだけど、呼び戻されて長尾家の武将となり、兄の晴景(はるかげ)を助けて活躍。初陣以来、連戦連勝だったらしい。地味な晴景にくらべて、万事派手な謙信が人望を集めたのは当然のなりゆきだ。かくして越後を２分する兄弟ゲンカが勃発するが、結果は謙信の大勝利。晴景を隠居させて家督を継ぎ、春日山城主となった。

一五六七年
唐沢山城攻略　たびたび輝虎に反抗していた佐野昌綱の下野唐沢山城を攻め落とした。
三船台の戦い　北条氏政は上総に攻め込んだが、里見義弘に大敗を喫する。

一五六八年
稲葉山攻略　稲葉山城を落とした信長は、この地を岐阜と改め、近江攻略の拠点とする。
魚津城攻略　輝虎は武田方に寝返った椎名康胤を攻め、魚津城を奪回する。
織田信長上洛　足利義昭を奉じた信長は、近江の六角、畿内の三好一族などを破り、上洛して近畿支配の足掛りを築いた。
駿河侵攻　今川氏真は武田信玄に駿河を追われ、遠江へ逃亡する。氏真に味方する北条は、武田との同盟を破棄する。

一五六九年
輝虎、北条氏康と休戦し、上洛に向けて、本格的な北陸攻略の準備を始める。
本庄城攻略　輝虎は、越中の椎名に呼応し、前年以来抵抗していた本庄繁長を降伏させる。
三増峠の戦い　小田原まで攻め込んだ信玄は、甲斐への帰路を北条方に待ち伏せされたが、得意の迂回部隊を使って撃破する。

一五七〇年
姉川の戦い　越前で浅井の寝返りにあい、朝倉勢に大敗を喫した信長が、徳川家康とともに浅井・朝倉勢を破る。
一向宗大本山である摂津石山の本願寺顕如は、全国十万の門徒に号令し、反信長の兵を挙げる。
西上を決意した輝虎は、それを機会に剃髪し、以後謙信と名のる。

一五七一年
越中攻略　関東地方から手を引いた謙信は、越中の諸城を攻略し、西上の足掛りを築く。

一五七二年
尻垂坂の戦い　謙信は、一向一揆と手を組んだ神保、椎名を破り、越中西部を制圧する。
三方ヶ原の戦い　信長打倒の兵を挙げた信玄は、徳川家康と織田の援軍を遠江三方ヶ原に撃破し、後顧の憂いを絶つ。

一五七三年
野田城攻略　三河に進んだ武田信玄は、野田城を攻め落としたが、持病の悪化により急死した。
浅井・朝倉の滅亡　信玄の死で難を逃れた信長は、越前に攻め込んで朝倉義景を血祭りに挙げ、返す刀で小谷城の浅井を攻め滅ぼす。

一五七五年
長篠の戦い　これまで連戦連勝だった勝頼率いる武田勢が、信長の集めた三千挺の鉄砲に大敗北を喫する。

一五七六年
能登攻略　一向宗と和睦し、越中平定に成功した謙信は、その勢いで加賀、能登に攻め込み、織田方の諸城を攻略する。

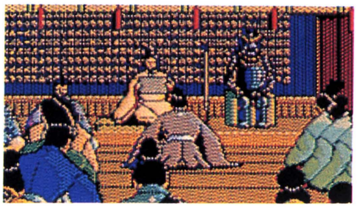
一五七七年
七尾城攻略　一年近い包囲のすえ、謙信は城内の武将を内応させ、ようやく城を落とす。
手取川の戦い　謙信は、加賀の湊川河畔に集まった織田方の柴田勝家以下三万の軍勢を夜襲、大勝利を収める。

一五七八年
関東出陣の準備を進めていた謙信は、脳卒中の発作に倒れ、意識不明のまま急逝した。

●コナミ☎03-264-5678●ＰＣ9801シリーズ／価格未定　

東奔西走、国内統一への長い道

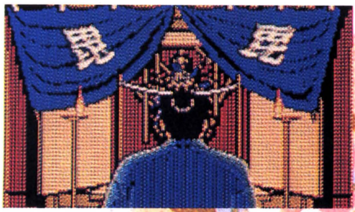
というわけで、謙信が長尾家の当主（春日山城主）となったころの状況から、ゲームはスタートする。この時点で長尾家と上杉家、村上家は同盟を結んでるから、とりあえず越後国内の独立武将を攻めることになるだろう。国内統一が完成したころには、上杉憲政や村上義清が助けを求めてくる。このテのイベントは、義のために戦う謙信て感じが出るし、プレイヤーがゲームを進めるうえでの分岐点でもある。ところが、こいつらを助けるのは、けっこう大変なこと。相手は北条や武田という大勢力だし、そのあいだに武将の謀叛などのイベントが起こったりする。歴史の上ではこれが謙信の泣きどころで、ゲームでも反乱鎮圧に費やす時間はハンパじゃない。そんなこんなで、国内を平定し、ある程度の力を蓄えるには、かなり時間がかかるだろう。


▲関東管領は上杉家が世襲する役職だ。謙信も就任と同時に、上杉家の家督を相続する


▲春日山城から遠い関東では、北条家の力が強かった。上杉方の城はつぎつぎに落城した

謙信出撃！ 北条、武田との死闘

戦力が充実してきたら、いよいよ北条との本格的な戦いが始まる。北条の領国奥深く侵入し、鎌倉にある砦を破壊しないと、謙信は関東管領に就任できない。この後の外交にも影響するから、この戦いはもっとも重要な作戦のひとつとなるだろう。



▲決戦を前にした謙信は、毘沙門堂に籠って策を練った

北条家は、滅ぼすか同盟を結ぶ必要がある。というのも、どちらかの達成が勝利条件のひとつになっているからだ。すきあらば、すかさず小田原城を落とし、北条を滅ぼすのが筋ってもんだろう。もうひとつの敵、武田家についても、同じような勝利条件になってるから、チャンスがあったら滅ぼしてしまったほうがいいだろう。また、春日山城を攻め落されるとゲームオーバーだから、敵の進撃にも注意が必要だ。

どっちの場合も、全く戦わずにすませることはできない。覚悟しておこう。

Making of 『天と地と』①

幻の名軍師の素顔？



実在したかどうかもはっきりしないが、ゲーム最強の軍師といわれているこの男。その正体はいったい何者だろうか。じつは映画で渡瀬恒彦が扮した宇佐見定行なんだな。こんな感じで、武田信玄は津川雅彦、武田義信も野村宏伸の顔だったりする。映画のメーキャップと比べてみよう。

上杉謙信合戦年表

一五三〇年 長尾景虎（上杉謙信）誕生、虎千代と名づけられる。

一五三六年 虎千代は、曹洞宗林泉寺に入り、修業を開始。

一五四六年 **河越の夜戦** 北条氏康が上杉憲政を破る。

一五四八年 **上田原の戦い** 村上義清が武田晴信を撃退。
春日山城包囲 長尾景虎は、兄の晴景を春日山城に囲んで隠居させ、その養子として長尾家を相続、春日山城主となる。

一五五〇年 越後守護の上杉家が断絶し、景虎は将軍から守護職の格式を許される。

一五五一年 **砥石城の戦い** 村上義清、再び武田晴信を破る。反抗的だった一族の長尾政景が降伏し、景虎は越後統一を達成する。

一五五二年 北条氏康に苦戦していた上杉憲政が、景虎を頼って越後に逃亡。
沼田城攻略 景虎は上野国に軍勢を派遣し、北条方に奪われた上杉憲政の沼田城を奪回した。

一五五三年 **第一回川中島の戦い** 村上義清らの救援要請に応え、景虎は八千の軍勢を率いて信濃に出陣。少数の家臣を率いて上洛した景虎は、天皇と将軍から謁見をゆるされる。

一五五五年 **第二回川中島の戦い** 景虎は、勝負がつかないまま、川中島に百五十日も対陣。今川義元の調停で和睦した。

一五五六年 景虎は出家を決意するが、高野山への旅の途中で家臣に引き止められて断念。
駒返の戦い 景虎は謀叛をおこした大熊朝秀の軍勢を破る。

一五五七年 **第三回川中島の戦い** 景虎の旗本が苦戦するというかなりの激戦だったが、引き分けに終わった。

一五六〇年 **桶狭間の戦い** 海道一の弓取りとおそれられた今川義元が、織田信長に敗れて討ち死。

一五六一年 **小田原城包囲** 八千の兵を率いて関東に出陣した景虎は、上野や武蔵などの諸将を集めて大軍を編成、北条氏康を小田原城に攻めた。上杉憲政から上杉家の家督と関東管領職を譲られ、上杉政虎と名のる。
第四回川中島の戦い 政虎は武田の本陣に突入したが、信玄を討ち洩らす。足利義輝から「輝」の字を与えられ、輝虎と改名する。

一五六四年 **国府台の戦い** 北条氏康が、下総国府台で里見・太田連合軍を撃破。長屋政景と宇佐見定満が野尻池で謎の溺死を遂げる。
第五回川中島の戦い 川中島に出陣した輝虎は、六十日間対陣したが、決戦にはいたらなかった。

一五六五年 第十三代将軍足利義輝は、三好一族と松永久秀に御所を襲われ、殺害される。

一五六六年 **箕輪城攻略** 上杉方の上野箕輪城が武田信玄に攻め落とされる。

謙信とそのライバルたち

ゲームスタート時点では、石高の初期値がやや少なめに設定されている。いずれ修正されるらしいけど、いまのところ謙信は第5位。上位には今川、一向宗、北条、武田ががんばっている。中小大名や途中参加の織田・徳川もあなどれない存在だ。天下への道は開かれるか？



仁義なき戦い、死ぬのはやつらだ

1548年ごろは上のマップのような勢力分布だった。謙信の領国も、面積ではトップクラスだったことがわかるだろう。でも実際には、家臣団のまとまりの悪さとか、雪深い気候のために、ほかの大名より成長は遅れがちだった。ゲームでも初期石高は30万石そこそこで、北条や今川に比べると、貧しさが歴然としている。しかし、これからがプレイヤーの腕の見せどころだ。謙信と強力な武将たちを駆使して、ガンガン戦うことになるだろう。場合によっては、敵の大名が死ぬまで待つのも武略というもの。ゲームにも自然の摂理（せつり）（イベント）ってもんがあるんだ。といっても、生活環境によっては、寿命が微妙に変化するらしい。謙信だって、君の腕しだいでは長生きするぞ。



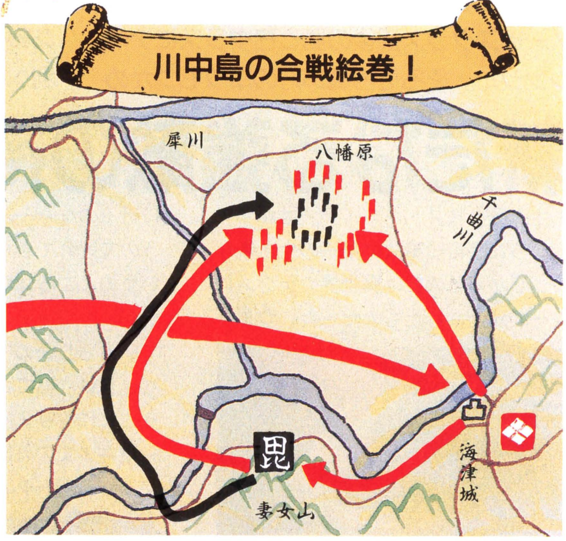


◀武田や北条との同盟はめったに成功しない。やはり宿敵と手を結ぶのは難しいのか？

▲信玄は9歳、氏康は15歳も謙信より年上だ。寿命が先に尽きるのを待てるか？

兵士20人の命は1千石！
戦闘で激減する石高の恐怖

ゲームでは、敵の軍団との合戦は、そうめったに起こるもんじゃない。戦闘のメインは攻城戦だからなんだ。これは、戦国時代の戦争がそういうものだったからで、なぜそうなるかというと、当時の武士と農民は兼業だったから、損害が直接農業人口を左右してしまう。つまり兵力の低下は、同時に収入力の低下でもあったんだ。ゲームでも、合戦の損害は一定の交換率で石高が減るようになっている。攻城戦のほうが損害は多いくらいだけど、城を占領すれば石高が増えるから、合戦に比べれば割はいい。もちろん、城を守るための合戦ってことも考えられる。ただ、その場合でも、攻撃側が勝てば、けっきょく攻城戦になるってわけだ。史上有名な「川中島の戦い」の場合、死傷者は両軍とも2千人以上。このゲームの率でいえば、10万石が一挙に吹き飛んでしまったわけだ。大規模な合戦では、兵力もこのくらいの勢いで消耗するっていうよい例だろう。戦闘システムは次号でも引き続き紹介する予定だ。

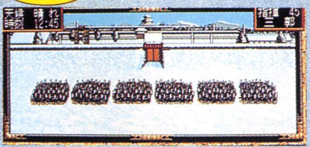


▲夜襲と挟み撃ちを併用した信玄を出し抜き、謙信は信玄本陣を直撃。しかし、序盤は優勢だった上杉勢も、別働隊の到着で思わぬ敗北を喫した

目指すは天守閣

ついに全貌があきらかになった攻城戦。その実態は3段逆スライド方式!? 三、二、本郭の順に攻撃して城郭中枢に迫り、ようやく攻め落とすというものだ。

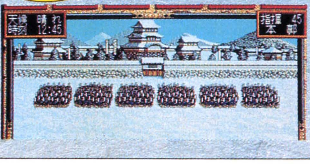
三郭

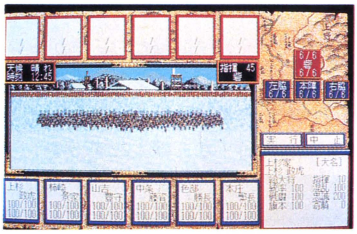


二郭

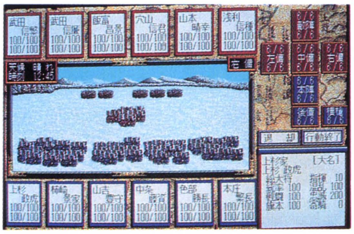


本郭





▲新着の砦攻撃画面。砦は敵の移動を妨害するためのもの

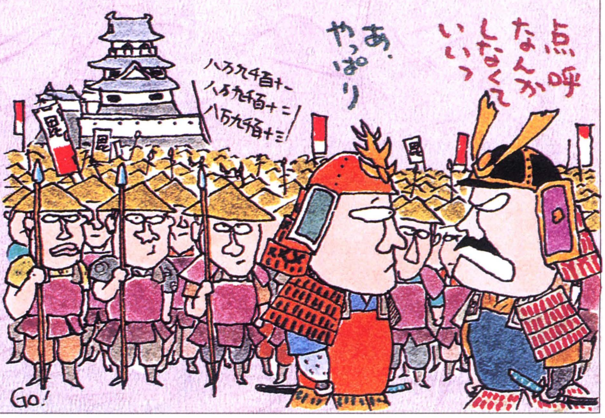


▲意外にも雪が降ると損害が少なくなるらしい。冬場は積極的に戦うべきかな？

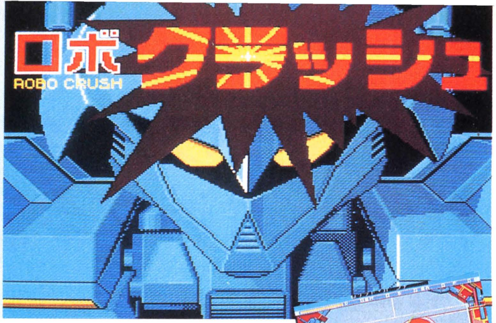
Making of『天と地と』②

空前絶後！ 10万人の小田原城大包囲

この数字は、1561年に謙信が小田原城を攻めたとき、上杉家が号した（主催者発表みたいなもの）という事実を根拠としている。当然、ゲームでこれだけの人数は集められないだろう、と思っていたら、無理すれば集まるっていうから驚きだ。ちなみに、ゲームでの石高と兵士の換算率は、1千石＝20人。10万人集めるには500万石必要になる。確かに、これだけ集まるころには、ゲーム自体が終わってるだろう。



ロボクラッシュ
ROBO CRUSH



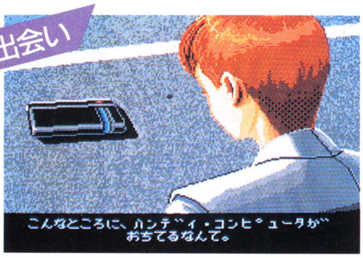


新感覚のSLG『ロボクラッシュ』。今回はノービスクラス最後の島とBクラスにチャレンジだ。そろそろ戦い方のコツもつかめてきたはず。より高度でより華麗な戦術をあみ出し、むらがる敵をぶっ飛ばそう。勝利への道はつねにひとつにはあらず！

新たなる強敵の待つ島へ！

主人公「ヒノ・キミイテ」はかつて起こった宇宙船事故の唯一の生き残りで、しかもその船は異世界のテクノロジーで建造されたものだった。つまり

出会い

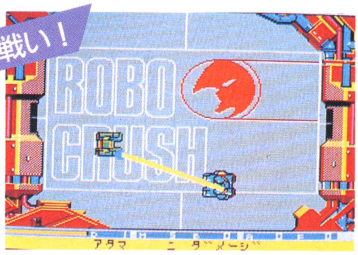


キミイテは宇宙人（！）なのである。ロボクラッシュ大会でグランドチャンピオンになると宇宙船がもらえるというので参加した次第。つまり故郷に帰るために戦っているというわけだ。

現在のところ、仲間は女性パイロットのアヅサと人工知能のバークス。このバークスはキミイテが大会参加の前に拾ったもので「ロボクラッシュ大会に行くのなら一緒に連れて行け」というので連れてきたいわくつきの代物だ。いまのところはなんの役にも立ってないが、キミイテの過去についても知っているらしいのでこれから先が楽しみな注目株。はてさて、いったいどういうことになりますやら。

現在までの戦績はまず申し分なし。ケイン、ドーダム両島では全勝、泣く

戦い！



子も黙る（？）快進撃だ。これからいよいよ最後の島のオーシャン島でノービスクラスの最終決戦が始まる。さて宇宙船に向けてがんばっとすっか！

キャラクターリスト

No.1 ヒノ・キミイテ



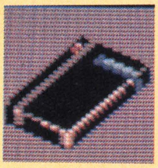
主人公。じつは宇宙人（？）である。マシーンの操縦の腕はなかなかたいしたものだ。

No.2 アヅサ・クサカベ



ケイン島でキミイテについてきた娘。操縦はまだまだ未熟だが、ねらいだけは正確だ。

? バークス



道端に落ちていた（！）言葉を話す小型コンピュータ。重大な秘密を握っている。

出撃だ！ザリオン3

より確実に勝利を得るためにボディをスプライトでもっとも装甲の厚いD-168にチェンジ。「ザリオン３」の誕生だ。命中率の高い武器４つを装備したこいつでまずは勝負！



シーマ科学部長の 勝つための マシーン基本講座❶

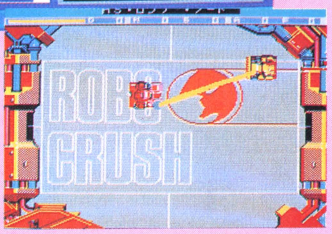
テーマ ケンタウロスバーサーカーとの戦闘

作戦計画で攻撃を完全に重視したケンタウロスはかなりやっかいな敵となります。破壊力の高い連続攻撃の前にはほとんどの作戦が役に立たず、一度ならず苦汁をなめさせられることになるでしょう。

このタイプのマシーンと対戦するときには基本的には同じタイプのバーサーカーで勝負するのが一番。パーツを工夫すれば互角以上の戦いができます。



▲バーサーカーにはバーサーカーで対抗だ！



▶ボディが同じタイプでは装備が決め手だ

 ●システムソフト☎092-752-5262●MSX2／7800円〔税別〕

バトルレポート：オーシャン島（ノービスクラス）

ノービスクラス最後のバトル！近代都市の覇者となれ！

おおっ！　これはすごい！　前の島の殺伐とした砂漠にはあきあきしていたがこの島は完全な近代都市だ。いかした外観がなかなかグッドだぜ。

地図を見てみると中心に大きな建物があるみたいだ。よーし、とりあえずいってみようと思ったらなんと通行禁止！　いったいどうしたってんだ。なに、市長の子供が誘拐されただって？　それじゃあ仕方ねえな。まずは自由に行けるところを回ってみるとするか。

途中で出くわした妙な子供が海底公園に行きたいっていうからとりあえずきてみた。するとこの子供、はじめは喜んでいたんだが、急に倒れてしまった。もしかしてこいつはウワサの……。

子供の正体はわかったが、失われたものは戻らない。こうなったらビシバシ戦って欲求不満解消だ。怒りのせいもあってアッという間に全機撃破！　ついにノービスクラスをクリア。さっそくCORD事務局に行って手続きだ。

オーシャン島　ノービスクラス



スプライト－1　ケンタウロス－3
ナイト－4　合計－8

オーシャン島紀行日記

海底公園



▶コケティッシュなおねえさんが待っている

オーシャン島の有名観光地。海底に広がる美しい景観はなかなかの見ものだ。ここである悲しい事件が起こることになるのだ。



海底公園に連れてって！

CORD事務局

同じクラスの敵をすべて倒したら、この場所にこよう。新しいライセンスをくれるぞ。これで、ひとつ上のランクの敵と戦うことができるようになる。まずはBクラスにクラスチェンジだ！

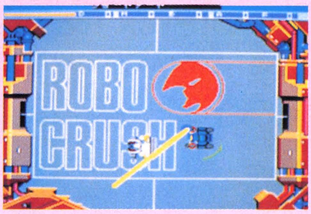


▲CORD事務局は巨大なビル。ランクアップができるのはここだけ

ノービスクラスマシーン ライバルチェック
オーシャン島 ガトリック



装甲が厚く、エンジンパワーが高いガトリックは、オーシャン島ノービスクラスではもっとも手強い相手だろう。接近戦は絶対禁物だ！　できる限り離れたところからの連続攻撃で一気にカタをつけろ！



◀剣で攻撃！　だが装甲が厚いのでダメージは0だ

シーマ科学部長の 勝つための マシーン基本講座❷

テーマ Bクラスマシーンの製作法

ノービスクラスからBクラスにあがると各パーツショップの品揃えもかなり増えるので選択の幅はより広がります。ここではBクラスマシーン製作においてのポイントをできるだけ簡略に述べておきましょう。

まず新登場の武器でチェックしておきたいのはソードの高級品である「HS.」シリーズとハープーンです。「HS.」シリーズには「HS.ショートソード」「HS.スモールソード」「HS.ロングソード」の3種類があり、どれも破壊力はノーマル型よりも高くなっています。ただ重さも多少増えているのでボディの搭載量に合わせて購入しましょう。

遠距離用のハープーンは命中率こそ悪いものの攻撃力はバツグン。ケンタウロスと戦うときには非常に有効な兵器であるといえます。

さらにBクラスからは6000、7000リッターの大型タンクも登場。より長時間の戦闘が可能になりました。



▲マシーンボディの各種能力はグーンとアップ！



▲コンピュータの種類も一挙に2倍近くに増える



◀完成！　新パーツでさらに性能を上げよう

ようやくBクラス！ だが道はまだ長い！

BクラスではもちろんBクラス用マシーンをつくらなくてはならない。ニューマシーン「ブレーザー」を製作し終え、これでいままでBクラスマシーンが邪魔してて行けなかったところにもやっと行けるようになったぜ。

さすがにBクラスの敵は強く、どこから仕入れてくるんだか禁止武器まで持ってるヤツもいる。だがこっちだって負けちゃいられない。かなり苦戦はしたが、オーシャン島では全勝できた。

敵がいなくなったところで図書館でキミイテの乗っていた宇宙船について調べてみると、なんとそのページだけ削除された跡がある！ さらに町をブラブラしていると目つきの鋭い男が、バークスを渡せ」と襲ってきた！ 激闘のすえ、男のマシーンは打ち破ったが本当にロクなことがありゃしないな。

新しく見つけた港から再びケイン島へと渡ると、驚いたことに到着したところは見たことのないところ。どうやらここはいままで行けなかったケイン島の残り半分らしい。敵は少数精鋭なので油断は禁物だ。住民の声を聞いてみると廃坑のほうであやしげな物音がするとのこと。よ～し、調べてみてやろう。中は複雑な構造になっていて歩き回るだけでもひと苦労だったがようやくあやしげな建物を発見。さあ突撃！

Bクラス ここが重要！

オーシャン島

謎の男、出現！

「ここから先は近づかないほうがいいぜ」という忠告を無視して来てみると、いかにも悪役っぽいイヤなヤローが出てきた。バークスのいうことにはこいつはLABOとかいう秘密組織の一員で、人工知能を内部に組み込んだ史上最強のワーカーマシーンをつくろうとしているらしい。

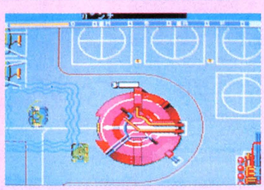


▼一度逃げても待ちぶせされる。戦いを避けることは不可能だ！

▲見よ！ この凶悪そうな顔を。落ち着いた口調がまた憎らしい

マシーン LMF.006A.SU

謎の男の駆るナイト型のマシーンがこいつだ。ダイナマイトパンチ、ソニックブームというふたつの禁止武器に加えてHS.ショートソードとシュリケンランチャーを装備。ひと筋縄ではいかない相手だ。



▲相手を気絶させるソニックブーム。高速移動ですかさず回避だ！

図書館



正式名「データ・ライブラリー」にはさまざま種類の情報が収められている。一度は行ったほうがいい。

オーシャン島Bクラス	バトルデータ		
スプライト	2	ケンタウロス	2
ナイト	3	合計	7

ケイン島

廃坑内の革命組織

廃坑内を探索していくと革命集団「フラッシュ」というわけのわからん組織のリーダーに出くわした。なるほど、こいつが不気味な音を出している張本人というわけだな。過激派もここまでくると困りもの。とっとと倒しておとなしくさせないと島民の皆様に申し訳が立たないってもんだ。

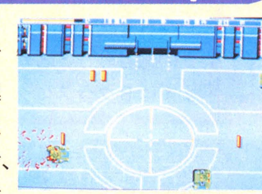


▶うお、なんて髪形だ。さすがは武装革命集団

▼廃坑の中は入り組んだ迷路になっているぞ

マシーン フラッシュゴード

フラッシュのリーダーのマシーンはなんと禁止武器のグレネードを4つも装備した極悪非道の仕様。情け無用の遠距離攻撃を仕掛けてくるので、早めにふところに飛び込んで接近戦で決着をつけよう。



▲右が敵機。禁止武器を序盤戦からバンバン撃ってくるヒキョー者

禁止武器「ダイナマイトパンチ」



▶ムムム……この禁止武器はぜひとも入手したい

ケイン島にあるパーツショップにはダイナマイトパンチが極秘で入荷された。ただし火薬がないので探してこないと売ってくれない。

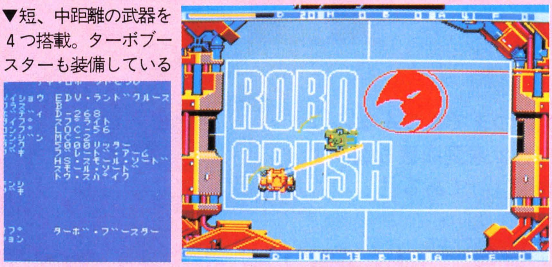
ケイン島Bクラス	バトルデータ		
スプライト	0	ケンタウロス	2
ナイト	3	合計	5

Bクラスマシーン ライバルチェック！

あまたひしめくBクラスの強敵たち。その代表格をチェックだ。

オーシャン島 EDV.ランドクルーズ

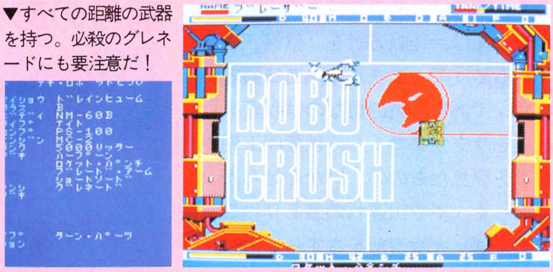
動きの速さではこいつはピカイチ。中途半端な戦法ではまず勝てない。ここは基本に戻って移動システムを徹底攻撃。じわじわと痛めつけよう。



▼短、中距離の武器を4つ搭載。ターボブースターも装備している

ケイン島 ドレインヒューム

桃のようにドンブラコドンブラコと動き、ロケットパンチをウヒュンと撃つ気持ち悪いヤツ。こういうヤツは強力な武器ですばやく倒そう。



▼すべての距離の武器を持つ。必殺のグレネードにも要注意だ！

特集 SIMULATION GAME WARS シミュレーションゲームウォーズ SLGWARS A SPECIAL EDITION BY COMPTIQ 1990

サブパイロット名鑑

キミイテ、アヅサのふたり以外にも仲間になってくれるパイロットはいるぞ。ただし使わなくてもクリアは可だ。

ドラゴン



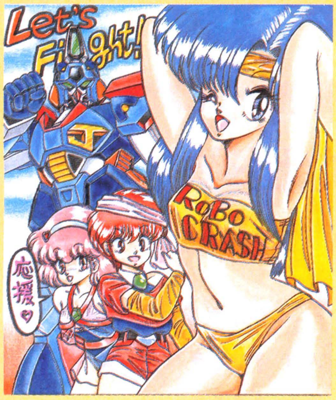
オーシャン島のパイロットあっせん所で雇うことができる。攻撃力だけならNo.1だ。

フラッシュ



元は革命組織のリーダー。戦って倒すと改心して「仲間になりたい」と申し出てくる。

ロボクラッシュ 情報局 MSX2版誌上バトル開催決定！



ハーイ、ロボクラッシュ情報局のパーソナリティ、ジュディ・ジュラルミンです♡　今月はビッグニュースがあります！

先月号で、システムソフトさん主催のバトルコンテストのお知らせをしましたが、コンプティークでも同じように、読者参加によるMSX2 版のバトルコンテストを開催することが決定しました！

大会はクラス別で、今回はノービスクラスとBクラスの大会を同時開催します（Aクラス大会は次回開催します）。各クラスの優勝者には、『ロボクラッシュ』＆『トップをねらえ！』のテレフォンカードを4種類1組であげちゃいます。準優勝には2種類、3位には1種類、同じようにテレフォンカードをプレゼント。そして、リーダーズチャレンジで使えるライセンスとボーナスクレジットも手に入りますから、『ロボクラッシュ』ファンのMSXユーザーには大チャンスです。

このノービスクラスとBクラスの大会は、それぞれ予選通過の上位32台とそのトーナメントの結果を、8月号で発表する予定です。もちろん決勝戦は、リーダーズチャレンジと同じように白熱の誌上レポートで結果をお伝えします。

参加希望者は、MSX2版の『ロボクラッシュ』のユーザーディスクにノービスクラス、またはBクラスのマシーンをセーブして送ってください。1枚のディスクに両方のクラスをセーブして送ってもかまいませんが、何番のデータで参加するのか明記してください。参加はひとり各クラスに1台ずつまで。ディスクは返却できませんのでそのつもりで。ディスクと一緒に、必ず住所・氏名・年齢・電話番号を書いた紙を同封しておいてください。また、郵送途中にディスクが壊れないように、注意して包装してください。

ディスクの送り先は
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク
「ロボクラッシュMSXバトル」係
です。締め切りは5月22日必着。

どんどん参加してくださいね♡

それではまたこのコーナーでお会いしましょう。ジュディでした♡

イラスト／高島大

三國志II



それにしても、いい年をした大人がいつまでもこんなふうに遊んでいていいのだろうか!? これは家庭崩壊も顧みず、『三國志II』に命を賭けた男と女の物語(!?)である!!

疾風迅雷の展開、中原はだれの手に！

さて、快調なテンポで進む『三國志II』バトルロイヤルである。実をいうと、戦前は、もう少し展開がゆるやかなものになると予想していたのだ。が、袁紹・孫堅の２大勢力を人間プレイヤーが担当したことで、展開はかなり急テンポに。ゲーム開始時より相当の戦力を有している彼らのことである。周辺の弱小を（敵の戦力が整わないうちに）次々と葬っていた（合掌）。

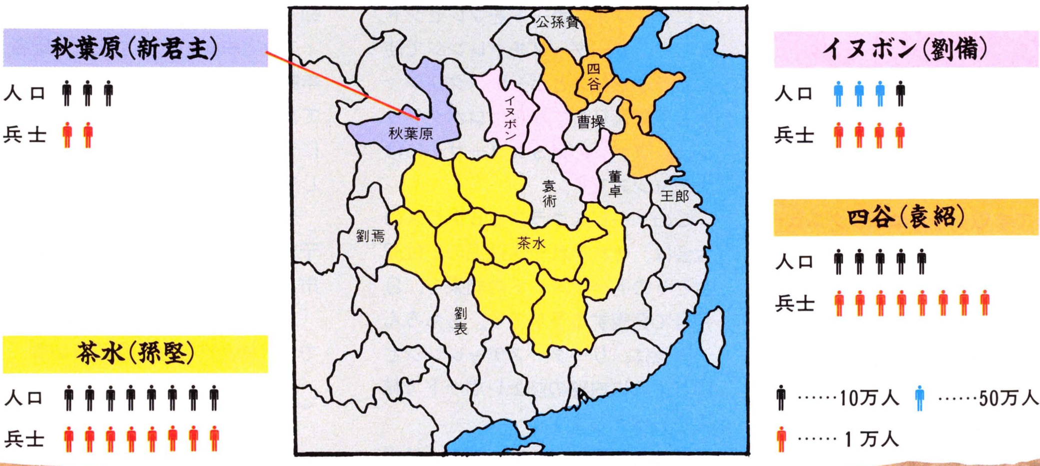
いっぽう、新規参入のイヌボン劉備の活躍も見逃せない。要領がいいというか、器用にできているというか、マニュアルを一夜づけで読んでこの成果である。噂では近所の高校生の襟首をつかまえては、作戦方針を「献策」させているそうで、まさしく熱血三國志オバサンである。気の毒なのは秋葉原。新君主をサクサクつくり、秋葉原王朝の創設を夢見たものの、いかんせん人材に乏しく、やや出遅れの感あり。このままでは、大陸西部をさすらう山賊団の類と変わらなくなるのでは……といったら怒られるか。本人も三者の勢力拡大を横目に、しだいに顔面が紅潮してきている。

ともあれ、さっそく実況中継といってみたい。

前号のあらすじ

荊州に拠を構える孫堅茶水には遠大な野望があった。ゆくゆくは大陸制覇をわが手に収める。が、偶然（!?）同じようなことを考えている男あり。華北冀州の地にあって、しきりと中原をうかがう袁紹四谷である。偶然とは重なるもので(!?)、并州の女帝イヌボン劉備、涼州の秋葉原もハワイ島の絵はがきを胸に大陸制覇を宣言していた。おそろしいことである。

190年１月 新君主秋葉原の致命的な出遅れ イヌボン劉備の健闘光る——!?

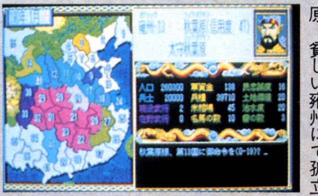


●光栄☎044-61-6861●ＰＣ8801ＳＲ以降、ＰＣ9801シリーズ、MSX2(ROM・DISK)、X1ターボ／14,800円（サウンドウェア付17,200円）〔税別〕



ジリ貧より脱出、豊かな地方へ進出じゃ！

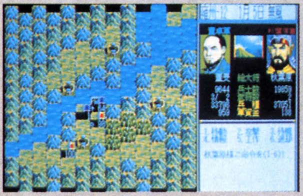
フッフッフッ、何が出遅れじゃ。ボクのような天才ともなると、少しくらいのハンデをつけてやらないと、ほかの人たちがかわいそうなのじゃ。こりからの作戦としては、とにかく豊かな地方を襲う。んで、雪ダルマ式に戦力・人材を吸収して、イイ気になっている四谷・茶水を懲らしめてやるわさ。われながら上杉謙信のような心意気じゃ。……ん、ぬ、ぬわんと！　程銀めが裏切りおったと⁉ ま、奴は後で懲らしめるとして、こうなったら、中原制覇を急ぐのじゃ。雍(よう)州の董旻(とうびん)を討って長安城へ入城じゃ！



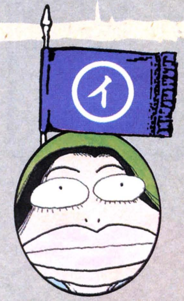
◀涼州にて裏切り。秋葉原、貧しい雍州にて孤立



◀益州もいいけど、やっぱり長安だわさ！



◀突撃に次ぐ突撃で敵軍総崩れの気配あり



しばらくは王城の地で兵力を養うのだ!!

嫌なヤツが隣にきた。秋葉原ったら、もう半分やけになっているみたい。でも、私はしっかり司州を握って離さないもんね。このまま力を蓄えて、四谷・茶水をガウガウと噛み合わせる。2人が疲れた頃を見計らって一網打尽にしてやるわい。これからは犬も歩けばイヌボンの時代。



◀大勢力の狭間で、イヌボン、生きる!!



▶袁紹四谷は打倒曹操に燃えているらしい

人材ワンサと手に入る…ワケでもないわさ！

黄琬(こうえん)　李傕(りけい)　李傕(りかく)



え〜い！　どして董卓の手下はこう凡将揃いなのじゃ。ボクとしては、関羽とはいわないまでも、せめて厳顔とか成宜(せいぎ)将軍クラスの武将が欲しいのじゃ。長安は思ったよりか荒れ果てているし、まあ、この中では黄琬くらいが使えるかのう⁉

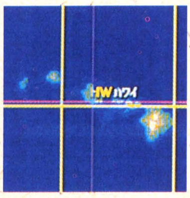
番外決戦

ハワイをめざして戦われる虚々実々の密約なのである！



これが目的の真珠湾、じゃなかったオワフ島だ

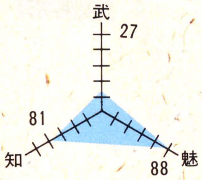
外国へ行ける！　コンプにしてはやけに気前のいいご褒美(ほうび)が、彼らの理性を狂わせてしまったのだろうか？　秋葉原なんぞ外国といえば、ハワイとトラック島くらいしか知らない。したがって意気込むことしきり。嗚呼、南海の楽園ハワイ！



この武将に注目!!

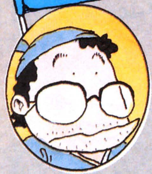
伊籍(いせき)





劉表配下の武将には、この手の人材が多い。ほどほどに頭が切れて、人格円満、しかし戦いはからきしダメ。まあ、平和な時代なら「やさしいお代官さま」で通った人材。個人的には好きなタイプだ。

四 因縁の兗州決戦！ 四谷、曹操倒す



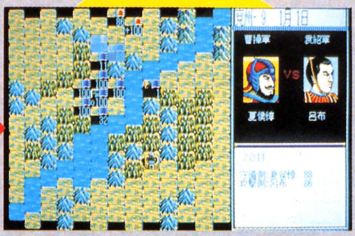
秋葉原のヤツが何やら悪あがきをしている。でも弱心はしょせん弱心。それに比べると、華北一帯は、ほとんどわたしの独壇場。顔良・文醜めがよく働いてくれるわ。でも、目の上のタンコブが曹操の奴。人材は呆れるほどの綺羅星揃いだし、放っておくと着々と戦力を蓄えかねない。ここは敵の戦備が整っていないうちに滅ぼすのが良策。でもなあ、逃げ場所がないと、敵は最後まで死力を尽くして戦うにちがいない。イヌボンに頼んで予州を空にしてもらおう。もちもち、イヌボンかい（熱線にて洛陽に電話）エッ、こんな荒れ果てた土地はいらないから好きにしてくれって!? ヘッヘッヘ、これで四谷流二段構えの〝曹操潰し〟準備万端ＯＫやね。

第１ラウンド 兗州戦中継

呂布おそるべし！



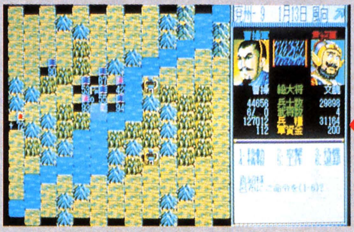
▲文醜を大将として曹操軍攻撃を狙う。呂布の裏切りが心配だが、ここは賭けてみるぞ！



▲呂布ＶＳ夏侯惇の一気打ち。ほぼ互角の勝負だが、ついに呂布が打ち勝った!!



▲すさまじい消耗戦。四谷・イヌボンの集中攻撃に耐えかね、さすがの曹操も退却か!?



▲おりからイヌボン劉備が参戦。もちろん袁紹四谷の味方です。形勢は予断を許さない

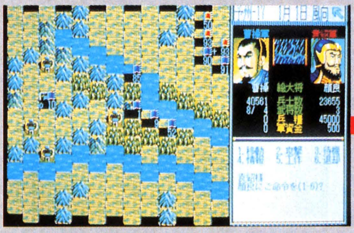
この時、茶水は何を考えていたのか――!?



う〜む、四谷がついに動いたか！ ま、わたしとしては、しばらくは静観するにしかず。四谷博士の欠点は、やたら動きすぎるということ。コンピュータ相手ならいざ知らず、人間対人間の争いは、経済力・人口も含めた総力戦。ここは四谷に備えて戦備拡充だ。

第２ラウンド 予州戦中継だ

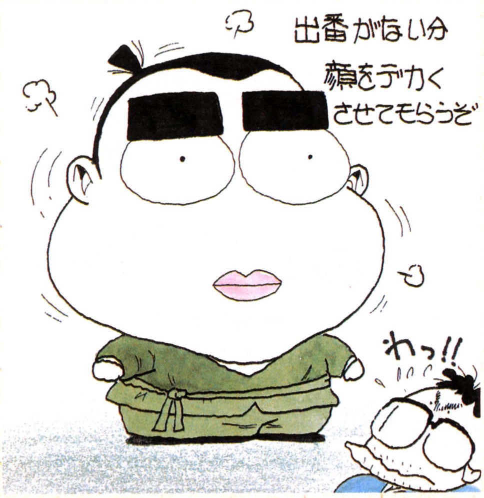
巨星墜つ!!



▲兵力を残したまま、予州に撤退した曹操に、なおも顔良が襲いかかる。２段構えの攻撃だ



▲曹操軍兵糧切れにあっけなく崩壊。ここに四谷は宿敵曹操を葬り去った！

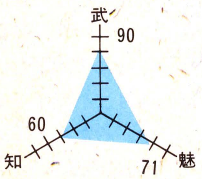


この武将に注目!!

夏侯淵



泣く子も黙る曹操軍きっての猛将。武力90は一流どころの武闘派としてはやや落ちるものの、たとえば呂布などと比べて人間の幅が広い。知力・魅力とも、平時には内政に使うこともできる準バランス型。貴重な人材である。





茶水さすがに性格暗し！内政充実、軍備拡大の日々なのだ

まあ、四谷が兗州・予州を併合したとてすでに大陸の経済的中心は荊州にあり、だ。いつまでも中原（漢民族の発祥の地である黄河中流地域）にこだわっていると、時代の波に取り残される。読者の皆さん、試みに現在の四谷と茶水領の人口を計算してみてください。民の忠誠度といい、わたしのほうが断然上のはず。ま、きたるべき戦いは日米決戦の再現でしょうな。ん!? そうか、イヌボンついに袁術と戦端を開いたか。して、約束どおり兵を出してくれとな。ホッホッホ、ＯＫＯＫ。兵を送って、少しでもイヌボンに隙があったら裏切ってしんぜよう。

GNP大陸一である



▶荊州に強みは人口だけでない。民忠誠度・土地価値を荒れた中原諸国と比較せよ



◀いずれは袁紹を潰しにかからねば、としきりに策謀を続ける茶水の今日この頃である

と……ここにイヌボンより使者あり！



イヌボン領に反乱の火の手が……！

洛陽に兵を集中し、袁術戦に備えていたイヌボンに思いもかけぬ椿事（ちんじ）。張繡（ちょうしゅう）が謀反を起こし、独立したのだ。おのれ、張繡め、とイヌボン歯ぎしり。



▲この男、結構忠誠度も高かったのに、どぼして裏切るのだ!?

すかさず攻め入る秋葉原 痛恨の敗戦！ 鳴呼……

好機とばかりに秋葉原は司州。張繡領へ進撃した。が、連戦の疲れか、秋葉原軍に生彩なく、モニターを見ながら「な、何てことじゃ！」痛恨の敗戦である。



▲兵力も優勢なのに、秋葉原ったら情けないヤツ！

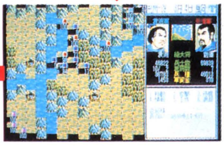
対決！ イ・茶連合ＶＳ袁・四同盟



◀四谷、劉備を叩くべく荊州戦に介入。戦雲迫る！



◀めざすは袁術の首。いけ、関羽・張飛よ！



◀四谷。茶水軍到着。これで情勢はわからなくなった



◀四谷軍、劉備をしきりに追い回す。いっぽう袁術は？



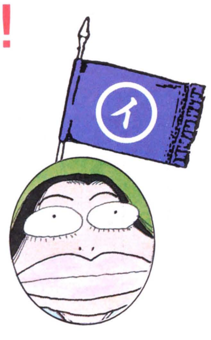
◀ここで茶水に疑惑の行動。なぜ劉備の逃げ道を塞ぐ？



◀が、ついに袁術が先にまいった。イヌボン勝利!!

イヌボン大挙して袁術領へ侵入——!!

一九〇年三月、イヌボン劉備は四万の兵力をもって荊州・袁術領へ侵攻。劣勢の袁術軍はかねてより荊州介入を狙っていた四谷へ援軍を求め、ここにイヌボン・茶水軍対袁術・四谷軍の戦端が開かれた。「めざすは大将首よ」と四谷軍は劉備をつけ狙う。いっぽう劉備も途中、関羽の裏切りにあったものの袁術本軍を集中攻撃。見方が袁術の首を取るまでは、とイヌボン劉備は友軍である茶水陣めざして逃げる逃げる。が——!?













第２次世界大戦末期を舞台にした、大型シミュレーションゲームの登場だ。その名も『戦略空軍』。ヨーロッパと日本の上空で、リアルな爆撃、迎撃戦を繰り広げよう。

日本初の戦略爆撃ＳＬＧがついに登場！

『戦略空軍』は、航空機での爆撃、迎撃戦を、戦略的に展開させていくシミュレーションゲームだ。爆撃側（攻撃）は爆撃計画を練って、迎撃側(防御)の戦争維持能力を低下させることを目的とし、逆に、迎撃側は、防空作戦を立てて、自国の生産能力を維持、向上させることを、目的とする。

シナリオは、ドイツ編と日本編のふたつ。最初にどちらかを選択してから、ゲーム開始となるのだ。

ドイツ編は、1943年から始まる、西ヨーロッパを中心にしたシナリオだ。まずキミは、爆撃側のアメリカ・イギリス連合軍か、迎撃側のドイツ軍かを決めて、プレイを始める。連合軍の場合は、自国の爆撃機や護衛機をうまく運用して、ドイツの主要施設などを爆撃していこう。一方、ドイツを選んだ時は、迎撃機を飛ばして応戦し、本国を守って生産力を向上させるように、頑張らなければならない。

日本編のシナリオは、1944年から始まる。爆撃側のアメリカ軍か、迎撃側の日本軍かを選択して、ドイツ編と同じようにプレイしていこう。

今回はドイツ編のシナリオで、このゲームの特徴を、流れに沿って解説していくぞ。各国の航空機も、一部紹介するので、じっくりと堪能してね。

日独VS.米英！　大空駆ける鉄の荒鷲たち！

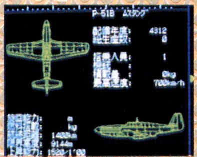
連合軍空軍

B-17Fフォートレス



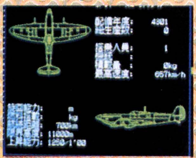
▲長大な航続距離など、まさに戦略爆撃タイプだ

P-51Bムスタング



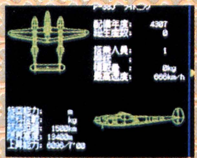
▲最初は急降下爆撃機型。後に戦闘機型が作られた

スピットファイア



▲イギリス空軍そのものというべき代表的戦闘機

P-38Jライトニング



▲護衛機として成功した、数少ない例のひとつ

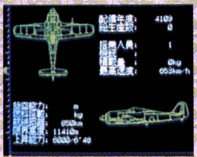
おもな航空機を、独軍と連合軍に分けてちょこっと紹介しちゃおう。どれも馴染み深いものばかりだね。この性能表で、いろんなデータをチェックして、実戦に臨もう。

VS.

この他にもまだまだたくさんの飛行機が登場するぞ。アメリカのＢ29や日本軍の有名なゼロ戦など、ルックスも見られるから楽しみにしてね。

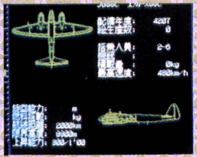
独軍空軍

フォッケウルフ190A



▲操縦性、実用性ともに優れた戦闘爆撃機

ユンカース88C



▲昼間に活躍する、駆逐戦闘機として作られた

メッサーシュミット109G



▲長年にわたってドイツ空軍を支えてきた戦闘機

メッサーシュミット262A



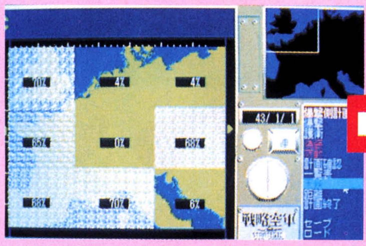
▲真の実力を発揮できなかったジェット戦闘機だ

●ホビージャパン☎03-354-9341●PC9801Ｖシリーズ／8800円(税別)５月下旬発売予定　※写真の画面は開発中のものです。

2陣営に分かれて戦おう

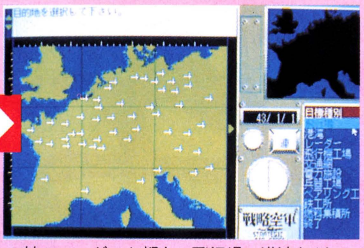
爆撃計画は綿密な作戦の下に！

天候確認



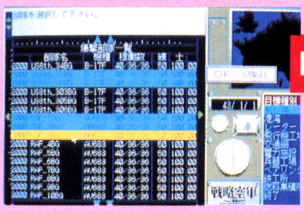
▲天候状況をチェック。数字は雲の発生率を表し、数が大きいほど天気が悪いということ

攻撃目標決定



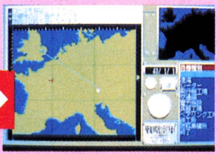
▲敵のレーダーや都市、飛行場、港湾などのうちから、その日の攻撃目標を選択しよう

部隊決定



▲計画した爆撃に、出撃させる部隊を編成しよう

コース決定



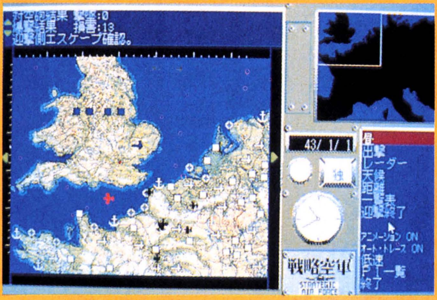
◀目的地までの飛行コースを決定する。次に、飛行高度と、出発時間も同じように決めよう

護衛部隊



▲爆撃編隊に、戦闘機の護衛をつけることも忘れずに

リアルタイム戦闘だ



▲爆撃計画で設定した時間に、爆撃側の部隊が飛び立つ。迎撃側は、敵機が接近したら迎撃機や索敵機で応戦する

迎撃側は？

レーダーを使え！



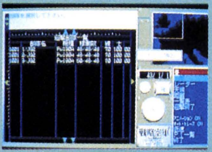
▲これで、各レーダーの現在の索敵範囲を見ることができる

敵機確認



▲敵機を発見したら、すかさず迎撃作戦開始だ！

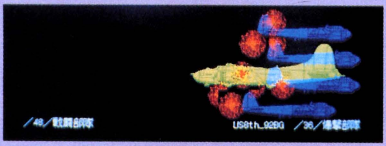
部隊決定



▲迎撃機や索敵機の部隊を決定しよう

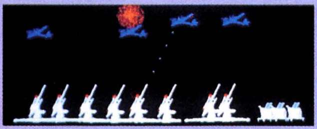
攻撃発生で、アニメーションの戦闘シーンに!!

空戦



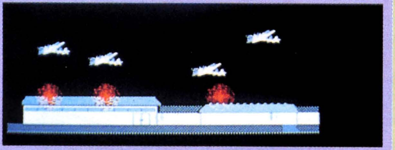
◀爆撃側と迎撃側の編隊が接触すると、迫力の空中戦が展開される

対空



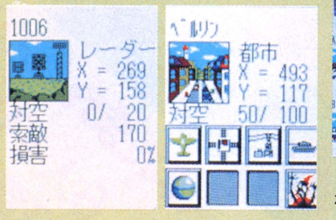
◀目的地の上空を爆撃側の編隊が通過すると対空射撃が行われる

爆撃!!



▲爆撃側の編隊が爆撃目標地点に到着したら、爆撃の瞬間が迫力のアニメーションで表示される

結果をチェックせよ





◀▲地図上の各施設をクリックすると詳しい情報が得られる。ダメージを受けた所はこのとおりだ



Fortune Quest
フォーチュン・クエスト2
忘れられた村の
忘れられたスープ(上)
深沢美潮・著
迎　夏生・イラスト
角川スニーカー文庫
大好評発売中!!
わ〜、またまたどえらいクエストに巻き込まれちゃったあ
6人＋1匹（ドラゴン）のパーティが織りなす大冒険
ご好評におこたえして、早速登場で〜す♡
角川書店

好評連載

How To Win

おもしろくてためになるHow To Winが読めるのは、コンプティークだけよ

最新人気ゲーム必勝法



イラスト／相村嘉一



How To Win

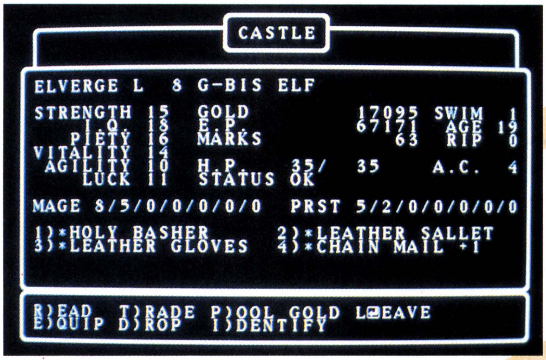
●アスキー☎03-466-8080●PC9801、PC8801各シリーズ／12,800円／6月8日発売

ウィザードリィV

Wizardry V
HEART OF THE MAELSTROM

さあ、今月もやってきました『ウィザードリィV』。ちょっと発売が遅れちゃったみたいだけど、そんなささい(?)なことを気にするキミたちじゃないよね。今月は、魔法の特集だよ〜。

発売直前、新しくなった魔法の大解説！



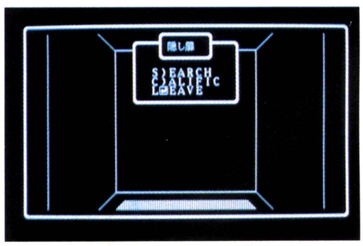
▲MAGE 8/5/……とあるのがMPのステイタス情報だ

今月は、発売直前ということで、シリーズ初の大改造がほどこされた『ウィザードリィV』の魔法を徹底的に解説することにしよう。

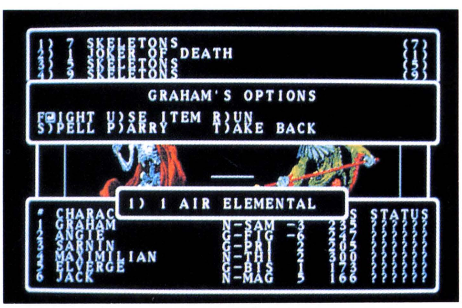
まずは『ウィザードリィ』シリーズ全体の魔法のシステムだけど、まあ、みんな知っていると思うので、ごく簡単に。

消えた呪文	
(MAGE)	(PRIEST)
DILTO	MANIFO
SOPIC	MATU
MOLITO	BADIALMA
DALTO	LITOKAN
MAKANITO	LORTO
MAMORLIS	MABADI
HAMAN	MALIKTO
LAKANITO	
MASOPIC	

魔法の体系はふたつ。MAGE（魔法使い）系とPRIEST(僧侶) 系がある。MAGE 系はほとんどが攻撃、攻撃援護の呪文だ。一方PRIEST系は回復,防御の呪文が中心だけど、攻撃の呪文もけっこう多いぞ。それから、これらの呪文を唱えるときには、マジックポイント（MP）が必要なんだけど、これはキャラクターにMPがいくつあって、この呪文を唱えるにはこれだけのMPが必要で、というのとはちょっとちがうんだ。それぞれの呪文にはレベルが設定されていて、キャラクターにはレベルごとのMPが設定されているんだ。だから、レベル5の呪文を唱えるにはレベル5のMPがなければダメ。レベル1のMPが5つ残っているからってレベル5の呪文は唱えられないんだ。ちょっと言葉ではわかりにくいかもしれないけど、いちばん最初の画面写真をみてもらえればわかりやすいよ。キャラクターのステイタス表示画面のなかほどにあるのがMPの表示なんだ。これで、『ウィザードリィ』の魔法体系はわかってもらえたかな？ えっ、そんなことは知ってるから『V』のことを教えろって？ はいはい、それではつぎは、『V』の話をしよう。



▲隠しトビラはCALIFICで探せ



▲モンスターを召還すると、戦闘がラクになるなる……

『V』では、いままでの呪文を整理して、新しい呪文をたっぷりと追加。それも戦闘のときに使うものばかりでなく、たとえば、トビラのカギを開けるDESTO とか、NPCとの会話をスムーズに進めるようにするKATUとか、いろいろな場合に魔法を使うチャンスができたんだ。

ほかにも、いままでは隠しトビラを見つけることができた明

ＭＡＧＥの新呪文

レベル	呪文	効果
2	BOLATU	1モンスターを石化
2	DESTO	トビラのカギを開ける
2	MELITO	1グループに1～8ポイントの稲妻
2	PONTI	メンバーひとりのACを1下げ、素早さを上げる
3	CALIFIC	隠しトビラを見つける
3	CORTU	魔法の障壁をつくる
3	KANTIOS	1グループを混乱させる
4	LITOFEIT	空中浮揚
4	ROKDO	1グループを石化
4	TZALIK	1モンスターに24～58ポイントのダメージ
5	BACORTU	1グループに魔法封じの結界を張る
5	PALIOS	モンスターにかけられた魔法の結界を破る
5	SOCORDI	モンスターの召還
5	VASKYRE	1グループに予測不能のダメージを与える
6	LADALTO	1グループに34～98ポイントの吹雪
6	LOKARA	全グループを地割れのなかに落とす
6	MAMOGREF	メンバーひとりのACを10下げる
7	ABRIEL	（正体不明）
7	MAWXIWTZ	全モンスターに完全な破壊と混乱をもたらす

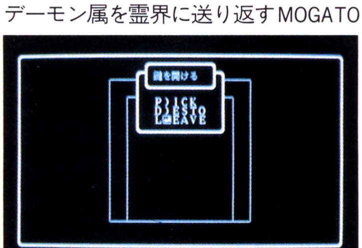
ＰＲＩＥＳＴの新呪文

レベル	呪文	効果
2	KATU	NPCやモンスターを魅惑する
3	HAKANIDO	1モンスターのMPを消費させる
4	BARIKO	1グループに6～15ポイントの魔法の風の刃
5	BAMORDI	モンスターの召還
5	MOGATO	悪魔を霊界に送り返す
6	KAKAMEN	1グループに18～38の炎の嵐
6	LABADI	1モンスターのほとんどのHPを奪い、呪者を回復
7	BAKADI	1グループを全滅
7	IHALON	特別な願いがかなう（いちど使うと忘れる）
7	MABARIKO	全モンスターに18～58の流星の嵐



かりの呪文MILWA、LOMILWAでは、隠しトビラを見つけることができなくなって、代わりに隠しトビラ捜しの呪文のCALIFICが追加され、レベル5の呪文だったKANDIがレベル2の呪文になったりと、細かな変更もいくつかあるんだな。なくなった呪文も使うチャンスの少ないものばかり。

一方、戦闘時に使う呪文は、さすがに『ウィザードリィ』っていうカンジ。モンスターのHPを奪って、その分自分のHPを回復させるLABADIや、デーモン属を霊界に送り返すMOGATOなどなど。おまけに、有名なモンスター召還の呪文も登場したり、ものすごい呪文ばかり。いままでのように、いまいち効果のちがいがわかりにくかった攻撃呪文も、今回の大変更で個性的なものばかりになったから、呪文を使い分けるのが楽しみになってしまうのだ。ついでに効果不明の呪文もいろいろ増えて（知りたい人は、『V』をプレイしてね）、早くすべての呪文が使えるようになりたくなる。それが、『V』の魔法なんだ。



▲DESTOでカギがなくてもトビラが開く



▲さあ、来月はいよいよB2Fの本格攻略をするぞ!?

Wizardry 情報局

「ウィザードリィ情報局」では、みんなのお便りを待っています。『ウィザードリィ』シリーズについての質問や情報、ウラワザ、自慢話、イラストなど、なんでも送ってね。宛先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
コンプティーク「ウィザードリィ情報局」
みんなどんどん送ってね。よろしく！

How To Win

●日本ファルコム☎0425-27-6501●PC88SR・VAシリーズ、PC98シリーズ/8700円(税別)

ドラゴンスレイヤーVI

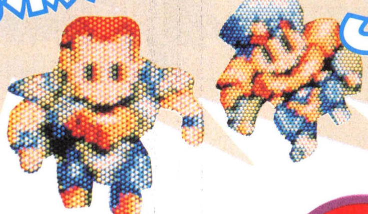


いよいよ発売になった98版！　はっきり言ってスバラシイ出来だぞ、これは!!　そういうワケで、今回はそのウワサの『98版ドラスレ』を紹介だ。一同、心して見るように!!





つっついに出た！ 98版「ドラスレ」はこんなにスゴイ！





すでに店頭にも並んでいる98版『ドラスレ』、もうプレイしたというユーザー諸君も多いだろうけど、「まだやってないぞー」とか「見たことない」なんて人もいるだろう。そんな人のために、98版の特徴を紹介しちゃうゾ。

まずパッと見てスゴイと感じるのは、そのビジュアル。これはもう見てもらったほうが早いが、400ラインモードを駆使したグラフィックはグレイトだ。

街の外に出たら、画面の右下に注目。88版では何も出なかった地名のウインドウ表示だけど、98版はこれが細かく表示されるのだ。マップ上をねり歩いて路頭に迷うこともなくなるぞ!?

でもって気になる処理速度だけど、これはもうバッチシ速い。ノリのいい展開が楽しめちゃうってもんだ。

その他、システム面でも各種の便利な機能がプラスされているゾ。

とにかく一度は見ておきたい（できればプレイもしたい）ソフトですぜ！

98版

▼グラフィックの細かさ、文字の読みやすさなど、ビジュアル面での良さがキワダツ。右下の現在位置表示も詳しくなった





▲モンスターのドットパターンも、このよーにさらに細かく。もちろんＨＰも表示される

TOWNS版

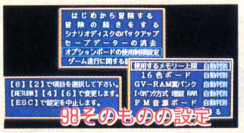
グッドニュース、グッドニュース！　なんと98版に続いて、TOWNS版『ドラゴンスレイヤーVI』もリリースされるぞ。発売日は６月８日で価格は8700円〔税別〕。なーにしろ、すべてがTOWNS仕様で、効果音はサンプリングを使用し、BGMはCD対応と納得の移植版なのだ。これはTOWNSユーザーはソフトショップに走るしかないぜ。それにしても、最近『イースIII』のX68K版とか、この『ドラゴンスレイヤーVI』のTOWNS版とか、ファルコムさんはガンバっているなあ。

　イラスト／盛本康成

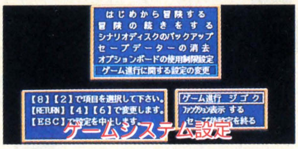
システム面でもさらに充実

ユーティリティ　設定自由自在

ゲームの開始やシナリオディスクのバックアップのほかに、ゲームの条件やハードの処理機能に関する、各種の設定ができるのだ。実力や好みに合わせて、その人なりの『ドラスレ』を楽しむことができるゾ。



◀PC98の各種の機能を活用できるモードだ



▲ゲームランクは4段階に設定可能。「ジゴク」が最難なのだ

セーブ&ロード　場所まで表示！

保存可能なデータの数は、なんと60！　さらに88版の「ロードNo.11」に相当する、データRAMモードもある。

そして98版では、セーブした場所とレベルがしっかり表示されるのだ！　これなら混乱することもなくなるネ。

▼各データには地名が入っている。町や村の外は表示が緑色になる





◀これだけあればマメにデータ保存もOK！

98ユーザー諸君へ!!　冒険のおさらいだっ

主人公・セリオス王子はなぜ旅に出たのか？　98版の画面で、第1章のあらすじを追ってみよう。その先はキミの力で！

1 旅立ちの日は来た



◀セリオス王子の王位継承まで2カ月となったある日。エルアスタがモンスターの奇襲を受け、セリオスは単身、逃げのびる

2 仕組まれたワナ!?



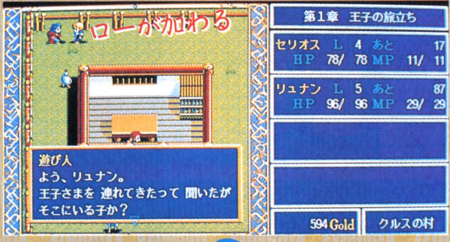
◀ルディアを訪れたセリオスは悪宰アクダムの陰謀にかかり、装備を奪われて地下牢に閉じこめられてしまった！

3 ともに戦おう！



◀修道士リュナンの助けにより、セリオスは地下牢を脱出。レジスタンスの仲間が待つクルスの村へと向かった

4 態度のでかい遊び人



◀クルスの村にいた遊び人ローが仲間に。炎系の魔法が使える男で、口は悪いが性格も悪い。それでも心強い仲間……？

5 ウワサの大盗賊!?



◀ベルガの鉱山の司令官を倒し、囚人たちを解放。盗賊ゲイルが仲間に加わった……が、ローと相性が悪そう！

6 決戦の日は来た！

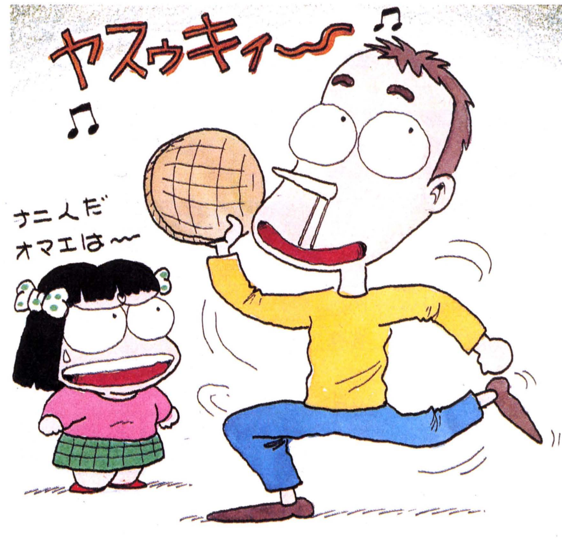


◀仲間もそろって、経験も積んだ。セリオスの父を殺害し、王国を乗っ取った宿敵アクダムを倒すため、いざルディア城へ！

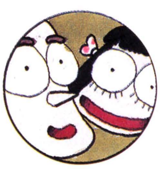
またまたあきれたコーナー

ビルとハル子の

ドラスレ屋



ゴールデンウィークが終わって、ボーッとしているキミの頭に、眠気ざましの大ボケパンチをブチかますこのコーナー。今回はクイズもあるから見逃せないぞ！



ビル（以下㋪）：ハーイ、ビルです。エブリボディ、ゴールデンウィークはエンジョイできたかな？

ハル子（以下㋩）：こんにちは、ハル子です。なかには、98版の『ドラスレⅥ』をプレイしていた人もいるんじゃないかしら。

㋪：ミーは、オールドフレンドのジムと、オンセンにトラベルしてたね。

㋩：あら、オシャレじゃない。それにしても、あんたにも友だちがいたのね。

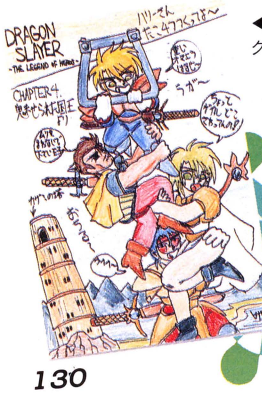
㋪：オフコース。アタリキシャリキ、クルマヒキね。今度、おハルさんにもイントロデュースするよ。

㋩：お断りするわ。これ以上、変な外人と関わりたくないもの。どーせ「ハーイ、ジムです」なんてヤツでしょ？

㋪：ノーノー、ちがうね。「イェーイ、ジムだぜ」ね。

㋩：どこがちがうのよ！　まったくマヌケなんだから！

㋪：ネ、ネバーギブアップ！



◀京都府のちはやクンのイラストレイションね。ゲイルの「ウヘヘ〜」がベリィグッドね。

ビル賞

「ドラスレ指南」スペシャル これとそれとあれクイズ

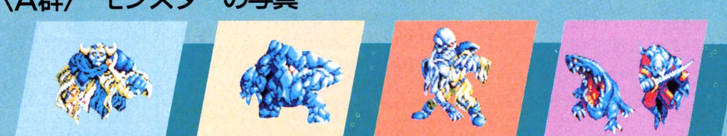
㋪：スペシャルクイズのコーナーね。

㋩：下のA〜Dのモンスターについて、名前、持っているアイテム、そのアイテムの効果を当ててください。

答えは「a－①－ア－Ⅰ」のように、選択肢で書いてね。

㋪：「ドラスレ」のCD＆グッズをチューセンでプレゼントするね。

〈A群〉　モンスターの写真



a　b　c　d

〈B群〉　モンスターの名前

①デス・ガーディアン　②ブラッドナイト＆バルバス

③グルム　④岩石魔人

〈C群〉　持っているアイテム

ア．ムラサメの刀　イ．ハイパー2000

ウ．ルメンのランプ　エ．死者のよろい

〈D群〉　アイテムの効果

Ⅰ．これを使うと、最大HPが2000になる（HPが2000以上でも、2000になる）。

Ⅱ．装備すると、守備力が200ポイントアップするが、戦闘中に混乱してしまう。

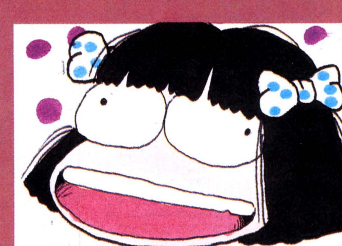
Ⅲ．永久に消えることのない明りを放つ道具。ダンジョン探検のときにとても便利。

Ⅳ．装備すると、攻撃力が800ポイントもアップする、とってもハイパーな道具。

小説版「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」

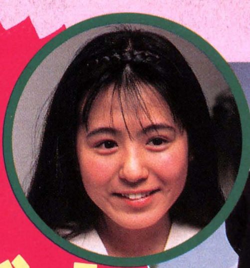
㋩：今月は小説のイントロを特別公開っ！

小説版「ドラスレ」では、セリオスは牢に捕えられず、偶〜然アクダムの企みを立ち聞きしてしまいます。セリオスを捜すアクダムの手下たち。ゲイルの手引きでセリオスは追跡をのがれたかに見えましたが……うわっ、のっけから盛りあがるのでーす。えーとえーと以下次号!!



ミス・リリア発表！

ファルコムフェスティバル





輝くグランプリは大阪の杉本理恵ちゃん！

3月26日新宿ルミネホールで行われた、ファン感謝イベントに行ってきたヨ。『イースⅡ』のリリアのイメージガール「ミス・リリア」の発表もあったぞ!!

熱く静かに燃えて……

全国からファンを招待して行われた「ファルコム・フェスティバル'90」。そのメインイベントは、全国2000人の応募のなかから選ばれた「ミス・リリア・グランプリ」の最終審査。

この日ステージに立ったのは10人。審査には日本ファルコム社長および音楽スタッフ、キングレコード専務およびプロデューサー、「イース」ＯＶＡ監督、「コンプティーク」編集長など10人が立ち会った。そして厳しい審査（歌唱、質疑応答など）の結果、各賞はつぎのように決定！

●グランプリ……杉本理恵（15）
●準グランプリ……今溝良子（18）
●審査員特別賞……斉川ルミ（16）
海老根香織（15）

――グランプリに輝いた杉本理恵ちゃんは、キングレコードからデビューが約束され、賞金50万円が授与された。おめでとーっ!!

この他会場では、J.D.K. バンドによる生演奏、そしてロビーでは主催・協賛各社のグッズ販売も行われた。また、各社提供の豪華な景品の当るゲーム大会などもあり、楽しい3時間ではあった。



▶豪華な賞品が当った、ポカスカジャンケン大会



▲外のロビーでは協賛各社のグッズ販売も。「コンプティーク」も出店しておったのだゾ

杉本理恵(チャン) PROFEEL



S49年9月25日生、大阪出身の15歳。この春に帝塚山中学を卒業、高校生に。4人兄弟の末っ子で、上はお兄さんが3人。「リリアのイメージを裏切らないよう、がんばります。よろしくお願いします♡」

初登場 J.D.K.バンド

さてイベントのオープニングを飾って登場したのは、ライブ初登場のJ.D.K.バンドだ。

『イースⅡ』のオープニングテーマに始まり、全5曲を披露。ギンギンのヘビメタっぽいノリをメインに、パワフルな演奏を聴かせてくれたのだった。

リーダーでベースの岸本友彦さんいわく「ちゃんとしたＧＭバンドはまだまだ形態として珍しい。がんばりますので、これからに期待してください！」

この後は夏に出るアルバムに参加し、秋からはライブやコンサートもあるとのこと。

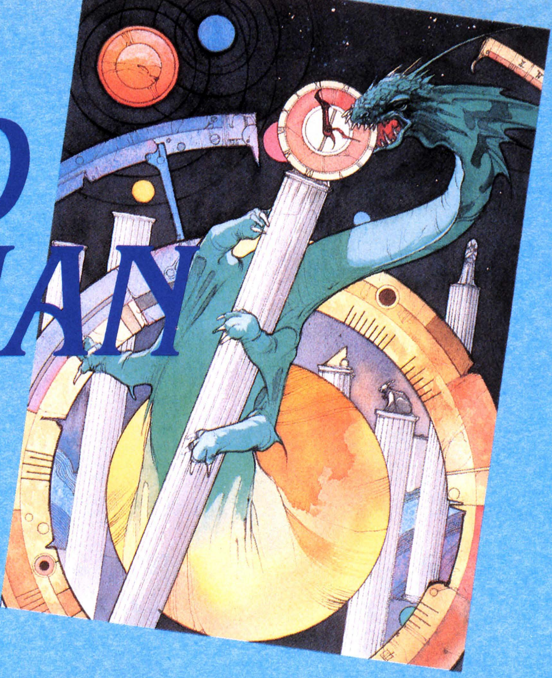


▲ギタープレイがなかなか熱かったのだ!!

How To Win

●ブラザー工業タケル事務局☎052-824-2493●PC98、PC88SR・VA、X1-t／2900円(税込)

SELECTED SORCERIAN



今月は『3』と『4』のふたつを紹介しよう。『3』には待望の大賞受賞作『時の神殿』と、佐藤（コンプティーク編集長）賞を受賞した『呪われた遺跡』が、『4』には特別賞を受賞した『妖夢幻伝説』と、加藤賞を受賞した『闇に消えた女神』が、それぞれ入っているぞ。

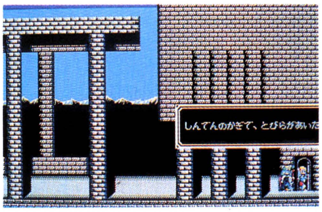
これが『3』のポイントとなるシーンなのだ！

【大賞受賞作品】

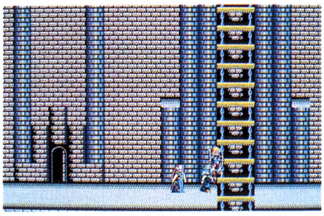


時の神殿のなかには……

巫女(みこ)のサマリーヌの部屋にあったカギを借りて、神殿内へと入ったソーサリアン。地下水が流れている部屋、大きな壁画が書かれている部屋、動くハシゴ(!?)がある部屋など、神殿内は予想以上に広かった。ドラゴンはいったいどこに？



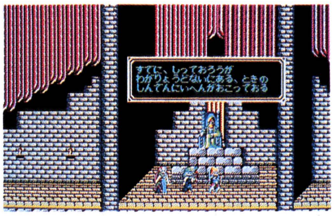
◀ここが入口。カギをもらってくるのを忘れずにね



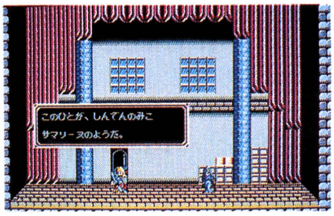
▶このハシゴは、上に向かって動いているぞ

まずはグラバラス伯爵のお城へ

ペンタウァ王国の時間が狂いだした原因は、グラバラス伯爵の領地内にある時の神殿にあった。さっそく伯爵に会いにいったソーサリアンは、そこで神殿の守護者たる3匹のドラゴンが暴れだしたことを聞く。どうやらドラゴンたちは、よからぬことをたくらんでいるらしい。



▲彼が伯爵だ。時の神殿に起こった異変は、ペンタウァ全土に悪影響をおよぼしている

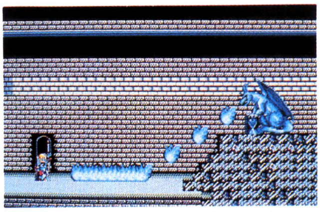


▲竜をしずめようとしたが、逆に記憶を奪われてしまった巫女のサマリーヌ

神殿の奥で、3匹のドラゴンと遭遇！

ついにドラゴンたちを見つけた！ ヤツらは、未来、現在、過去をそれぞれ統御する「青き水晶」「緑の水晶」「赤き水晶」を持っており、それを悪用しようとたくらんでいたようだ。幸いなことに、「緑の水晶」は伯爵の手元にある。ソーサリアンの使命は、残るふたつの水晶をドラゴンたちから奪い返し、ペンタウァの時間を正常にもどすことだ。

ドラゴンたちよ、覚悟しろ！



◀右側の部屋にいたのは、なんとブルードラゴン!?



▶一方こちらはネガディルという名のドラゴンだ

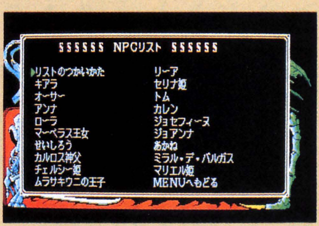
 イラスト／盛本康成

『セレクテッド3』のマガジンディスクには……

好評のリストシリーズだけど、今号は「キャラクターリスト」。基本シナリオから『宇宙からの訪問者』までに登場したNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター。パーティに入ってくれるキャラクターのこと）や、印象深い登場人物たちを18人集めました。NPCに関しては、各パラメータや持ち物などのデータもわかっちゃうぞ。



また、ディスク版ケーコ組といわれている「ファンクラブ」のほうも充実してます。なんと『時の神殿』の作者みずから描いたイラストまで載っているのだ！ こちらもお楽しみにね！



◀リストのタイトル画面。なじみ深い名前ばかりだね



▶これはコンプの広告（エヘヘ）。キレイでしょ？

【佐藤賞受賞作品】



吟遊詩人、バーバラおばさんとの出会い

ひと仕事終えて、ペンタウァへと帰ろうとしたソーサリアンたちに話しかけてきた、ひとりの吟遊詩人。それがこのバーバラおばさんだ。

彼女の話を聞いているうちに、いつしか登場人物と同化してしまうソーサリアンたち。いままでになかった導入シーンが印象的だね！

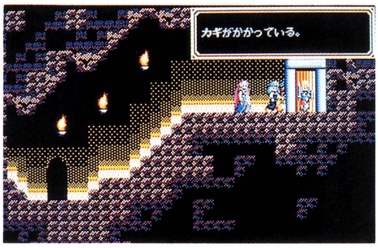


▲そばを通りかかったソーサリアンに声をかけるのは、バーバラおばさん

閉ざされた扉のむこうには、いったい何が？

イスマリア国で起こった殺人事件を解決するべく、殺人現場である洞窟内を調査するソーサリアン。しかし、捜査は難航を極めた。

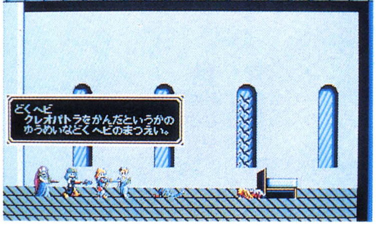
そんなとき、あやしげな扉を見つけた。しかし、残念なことにカギがかかっており、開けることができなかったのだ。



▲じつは、ここのカギは村長さんが持っているのだ。ただし、あるアイテムがないともらえないぞ

記憶をとりもどしたベーラに、再び魔の手が……

ベーラという目撃者は、記憶を失っていた。しかし、ソーサリアンが薬草を取ってきたおかげで、彼女の記憶はもどり、事件は解決するかに見えたのだが。なんと、犯人がベーラの病室に毒ヘビを投げこんだおかげで、彼女はまた意識を失ってしまったのだ！ こまったなぁ。



▲看護婦さんの悲鳴を聞いて、あわてて駆けつけたソーサリアンたちの前に、毒ヘビが！

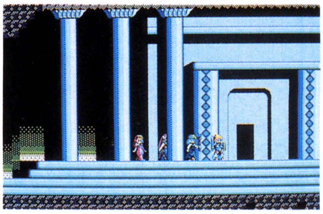
ついに遺跡を発見！

意識を取りもどしたベーラをパーティに迎えたソーサリアンは、彼女にも手伝ってもらい、ついに古代遺跡を見つけることに成功した。

今回の事件の原因が、意外なところにあることをつきとめた彼らは、いよいよ最後の戦いの場へとおもむくのだ！



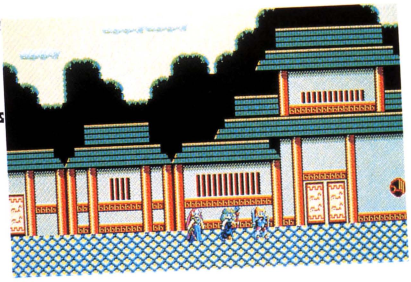
◀あることをすると、地底湖の水がなくなって……



▶遺跡へと行くことができるようになるのだ

『セレクテッド4』のシナリオもちょっとだけ……

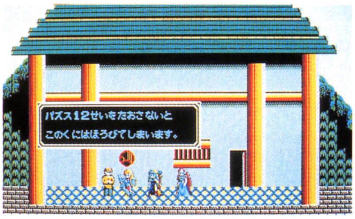
特別賞受賞作品　妖夢幻伝説（ようむげんでんせつ）



強大な権力をもって栄えていたパズス朝。しかし、その圧政に苦しんでいた国民は革命を起こし、パズス国王一族を108の封印にかけ、みごとに封じたのであった。だが、ただ黙ってやられるパズスではなかった。復活の日を夢みて、1年にひとつずつ封印を解いていったのだ。108年が過ぎ、パズス12世はついによみがえった。自分を封印した人間に復讐するために！

……と、ストーリーはかなりハードだけど、開発中のバージョンをプレイしてみた感想は、けっこうホノボノしてるって感じだった。中華風の建物が、のんびりとしたイメージをかもしだしているんだよね。完成するとどんな感じになるのか、とっても楽しみだ。

おびえる村人たち！



▲パズス12世の復活が目前に迫っていることを知った村人たちは、かなり動揺している。彼らのためにも、何とかパズスを倒さねば！

この少女はいったい？



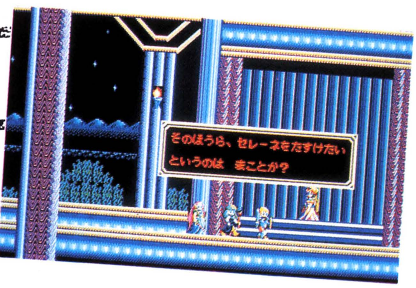
▲洞窟のなかで、少女を見つけた。彼女はパーティに入ってくれるんだけど、決して正体を教えてはくれないんだ。どうしてかなぁ？

デカキャラの登場だ！



▲炎をまとったドラゴン、光龍が現れた！かなり強そうだが、はたしてソーサリアンに勝ち目はあるのだろうか？

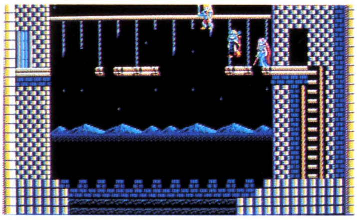
加藤賞受賞作品　闇に消えた女神



月の女神であり、精霊でもあるセレーネは、姉の太陽の女神と共に空の世界を治めていた。ところが、セレーネが闇の王に連れ去られてしまったからさぁ大変！　太陽の女神は失意のあまり、世界を照らすことができなくなってしまい、世の中が暗闇につつまれてしまったのだ。セレーネを助け出し、世界に光を取りもどさなくては……。

ストーリーの美しさや、作者が『ソーサリアン』をよく研究していることが、プレイしていてとてもよく感じられるシナリオだ。「基本シナリオに入っていても、まったく違和感を感じない」という印象を強く受けた。それだけに『時の神殿』に負けないだけの評価を得られるんじゃないかな？

うまくジャンプしよう！



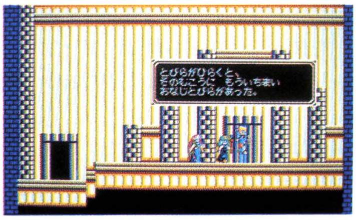
▲闇の王の城内で、朽ちかけた吊り橋を見つけた。はたしてこの先には何があるのかな？うまくジャンプして渡ろう

こんなところに牢屋が……

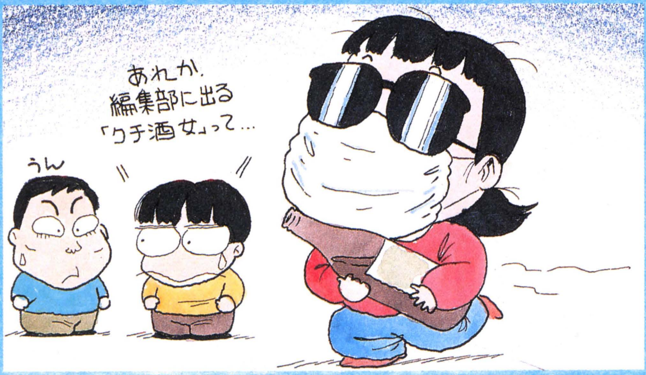


▲城の地下には、こんな洞窟もある。ん？牢屋のなかにだれかいるみたいだ。味方が捕まっているのかもしれないぞ

お城はまるでからくり屋敷



▲城内には、じつにいろいろな仕掛けがある。せっかく扉を開けたと思ったら、奥にもうひとつ扉があったりして、なかなかイジワル



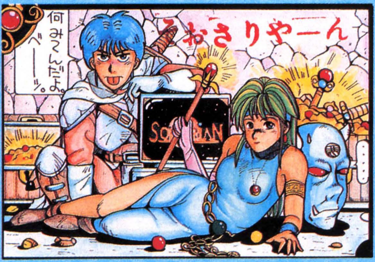
ケーコぐみ KEIKO組

ソーサリアン班

『セレクテッドソーサリアン3』の「ファンクラブ」にも書いたけれど、新しいキャラクターをつくって遊んでみると、とっ〜ても新鮮♡ いままで簡単に勝てたザコキャラが、とっても強く思えちゃうんだから！

お便り＆イラストコーナー♥

東京都の金子英明くんから「ウィザードとは男の魔法使いのことなので、〝女性ウィザード〞と呼ぶのはまちがっています。女性の場合はウィッチです」というお便りが届きました。うん、一般的にはそうなんですよね。でも『ソーサリアン』というゲームの世界においては、「魔法使い＝ウィザード」という呼び方をしているので（キャラクターメイキングのときに「WIZARD／FEMALE」って出るでしょ？）、記事のなかでもそうしているんです。もちろん、「魔女＝ウィッチ」っていうことを知識として持っておくのも大切なことです♡ みんな、知ってたかな？



▲千葉県のあかしくん。「そおさりやーん」のハンコが、とってもオシャレですね！

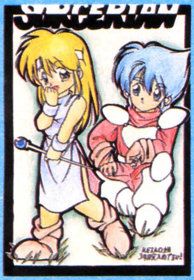


◀埼玉県のデモノバくん。「祝ケーコ組3年目」のコメント、ありがとう♡

情報だってあるんだゾ！



右の情報付きイラストは、神奈川県のWin くんからのもの。ウィザードがとってもラブリーです♥ 新たに手にいれたアイテムを、いろいろなシナリオのいろんな場所で使ってみると、こんなことが起こったりするんだよね。すでに50本近くのシナリオが発売されている『ソーサリアン』だけに、見つけるのは大変だろうけど、みんなもがんばってみてね！



▲山口県の村上暢良くん。「キャハ！」してるウィザードが、とっても♡



▲東京都の藤沢えいるさん。いつもステキなイラストありがとう！



▲埼玉県の猫猫くん。目のつけどころがいいね！ 約1名、かわいそう……

お便り待ってま〜す♥

静岡県の汐浜りゅうらさん、千葉県のふじさきつよしくん、島根県の清清散散くん、鹿児島県の夢源世くんをはじめ、ボツになっちゃった皆さん、ごめんなさい！ これにこりずにまた投稿してね♡

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部KEIKO組
ソーサリアン班係

コミックス版　ソーサリアンニュース

背表紙が９巻目から変わるよ！ というのは先月号の話。チェックしてくれた？
第９弾「氷の洞窟」も大、大、好評なのでウレシイなー!! ルンルン！ と思っていたら……もう!? 第10弾の発売が近づいているのです。ウレシイよー、ワクワク！ ドキドキ！（まったく忙しいワタシ…）

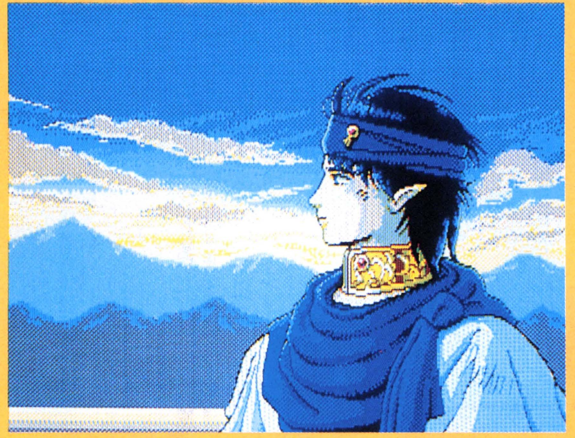
第10弾もスゴイのよー!! 「呪われたクイーンマリー号」……そうです！ シリーズ2回目の登場、吉富昭仁先生なのです!! 華々しく第１弾を飾った吉富先生ですが、第10弾ではまた新たな吉富ソーサリアンを見せてくれそう！ ソーサリアンの世界に終わりはないのです!? まだまだ続くヨ!!



「氷の洞窟」河本ひろし
490円〔税込み〕 角川書店刊

How To Win ルーンワース

●T&Eソフト ☎052-773-7770 ●PC8801SR、PC9801、MSX、8800円(税別)



Rune Worth

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

長きにわたって紹介してきたこのゲームも、いよいよ今月で最終回。わがヒーローの前には次次と強敵たちが立ちふさがり、迷路が行く手をはばむ。キミは無事ミリムのもとへ戻れるか？

コントラバルの王宮へ突撃!!



▲オールマムの住むコントラバルの王宮。この中で自分は安穏と暮らしながら悪企みを練っていたのか



▲てめえがオールマムか。いかにもにくにくしい、かわいげのない顔をしているなあ。いやーなオバタリアンだぜ

あの遠い神界まで出かけていって、最強の剣といわれる虚空剣セイルリートもどうにか無事、手に入れることができた。さらに、ダンジョンめぐりで腕も鍛えたし、これで準備は万端。へへい、レシェル・カロスめ、首を洗って待ってやがれ！　さーて、いよいよ敵の本拠へ乗りこむとするか。

バハマーン神国の首都コントラバルはサイア王国との決戦に備え、ざわめいてる。神殿を兼ねる王宮の前に立つと、おもわず身ぶるい。この中にあのオールマム・バッハがいるんだ。彼女こそが、17年前、神聖サリス王国を倒し、このルーンワースの世界に戦乱の嵐をもたらした悪の元凶。まず魔女のようなおばはんから倒してやるぜ！　神殿の入口にいた僧兵は「虚空剣セイルリート・フラッシュッ！」であっさりかたづけ、うるさいザコどもが寄ってこないうちに王座までいっきに押し入る。わたしの姿を見るとオールマムはどっかと重そうな尻を王座にすえたまま、親衛隊に切りかからせてきた。おばはんのツバメみたいな、美男ぞろいのヘナチョコ野郎どもなんざ、へでもない。少々人数の多いのがめんどうっちゃ、めんどうだけどさ。ま、じっくりやれば、魔術はもちろん薬もいっさい使わずにかたづけられる。

では、いよいよ、オールマム、あんたの番だぜ！　と迫ったら……。なんだあ？　いったい、なにが起きたんだあ？　邪神ドートスルフに祈りを捧げていた彼女はいきなり、タコ入道に変身しちまったぜ。げげ、しかもいまここにいたかと思えば、次の一瞬はあっちへ、と次々にワープして逃げまわる。再び登場したザコどもがじゃまでじつに攻撃しにくい。だが、ここはザコども無視で、ひたすらオールマムを攻撃するのが正解だ。奴はたいした攻撃をしてこないし、思いきってどんどん迫るべし。オールマムよ、わが正義のひと太刀を受けやがれ！

……ついにオールヤムが倒れると、まもなく床がくずれ始め、わたしはコントラバル大迷宮へと転落していった。

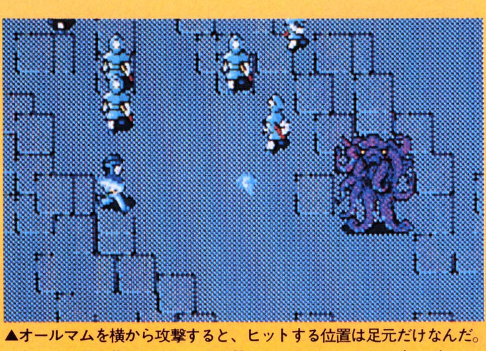
オールマムが変身!



▲オールマムのひきょうものめ！　親衛隊に戦わせておいて、自分は高見の見物を決めこんでやがる



▲げげ、すさまじい形相！　いったい、なにが起きるんだあー？



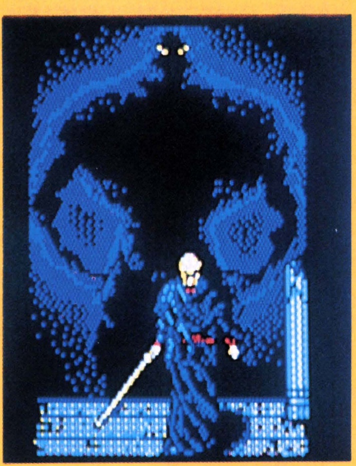
▲オールマムを横から攻撃すると、ヒットする位置は足元だけなんだ。できるだけ前や後ろにまわって攻撃したほうがヒットしやすいぞ

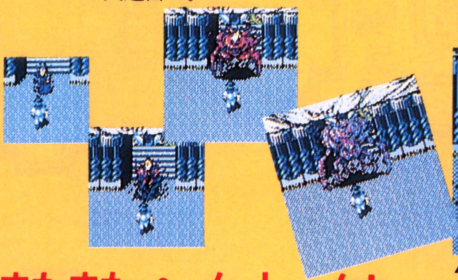
黒衣の貴公子と因縁の対決だっ!

　コントラバル大迷宮にはモンスターはウジャウジャいるし、あちらこちらに溶岩が流れているもんで、だんだん体力が落ちてきた。こいつはちょっとやばそうだなあ。ちょうど迷宮脱出の呪文を手に入れたことだし、よし、このままいったん退却だ！

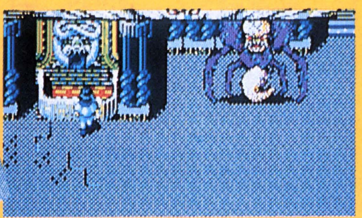
　不思議なことにコントラバルの街には変化はない。どうやら女王オールマムが倒されたことはまだ伝わっていないらしい。しめしめ、いまのうちにテネーベの街まで行き、教会で祈りを捧げ、治療もしておいてもらおう。体力、魔力ともにフルにして、再びコントラバルの大迷宮へ。

　そしてついにレシェル・カロスに出会えた。わたしがセイルリートを構(かま)えた時、奴の後ろに不気味な影が……。なんと、奴には邪神が乗り移っていたんだ！　そして邪神はとんでもない話を語り始めた。冗談(じょうだん)じゃねえ。誰がそんなバカな話を信じるものか！　相手が誰だろうとかまわない、ただ戦うのみだ。こいつ相手に逃げてもムダ。無敵の魔術を切らさないようにして、正面攻撃がいちばんだぜ。



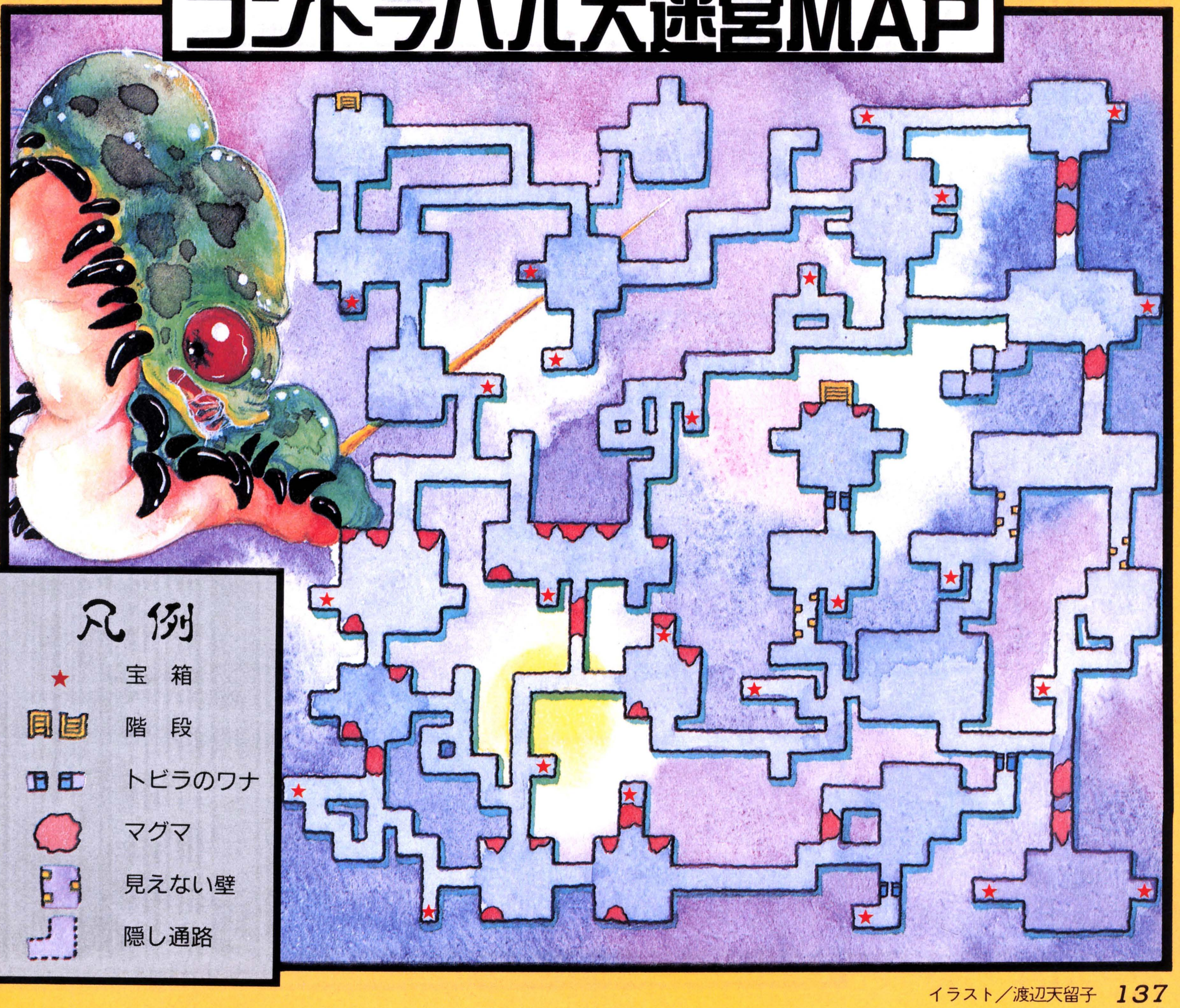


またまた、へ・ん・しーん!



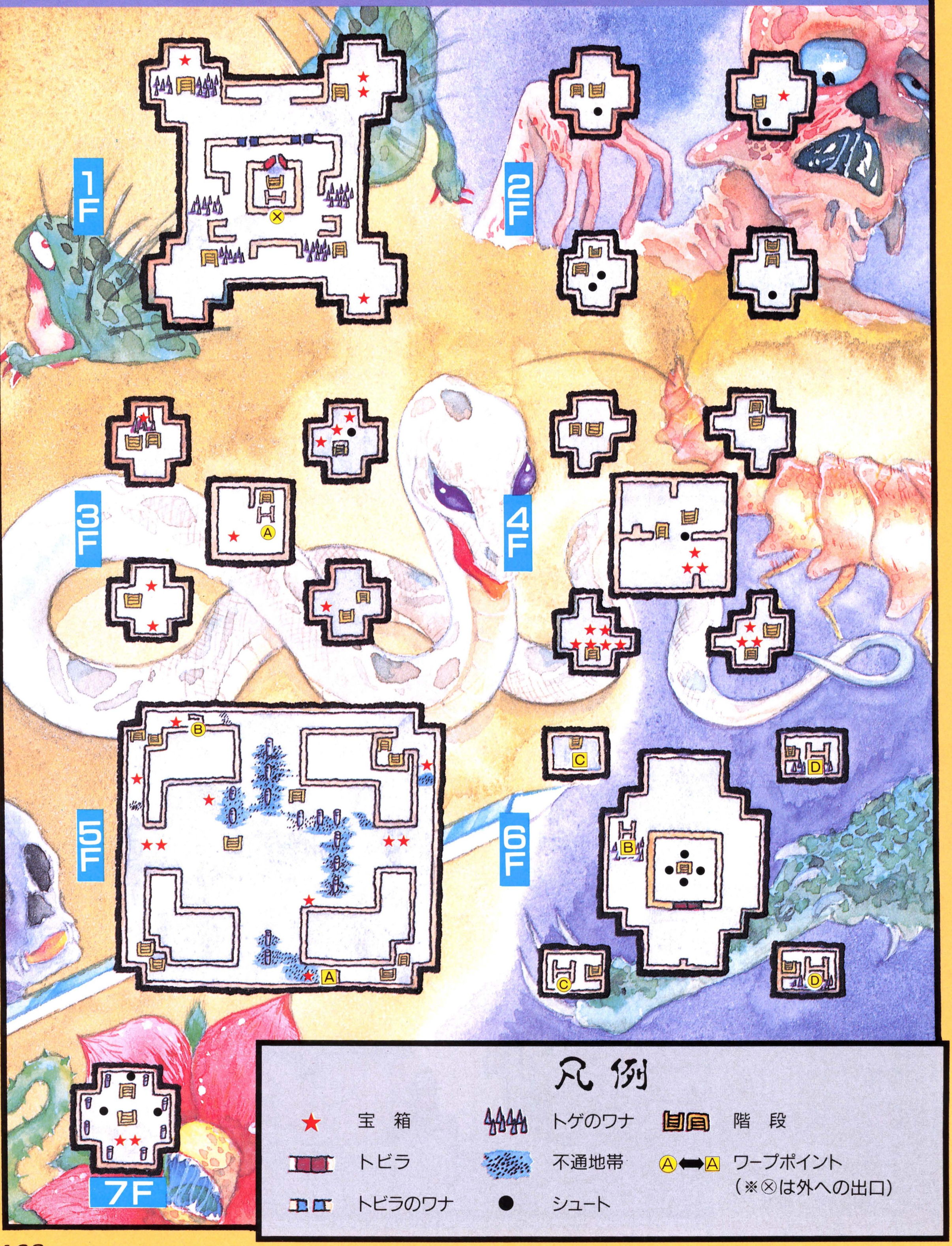
▲相手が攻撃のために、硬い殻を開く瞬間しか、攻撃は効かない。なお、呪文を唱える時はこの物陰へ

コントラバル大迷宮MAP



コントラバル・タワー詳細MAP

ワープの際には要注意。ワープできずに元の場所に戻ることがあるので、周囲を調べてちゃんとワープできたか確認すべし。また宝箱のまわりに見えない壁が張りめぐらされ、手さぐりで入口を見つけなければいけない場所もある。なお、6階の中央にある部屋のトビラは、このタワー内の宝箱に入っている、あるアイテムを持ってないと開かないぞ。

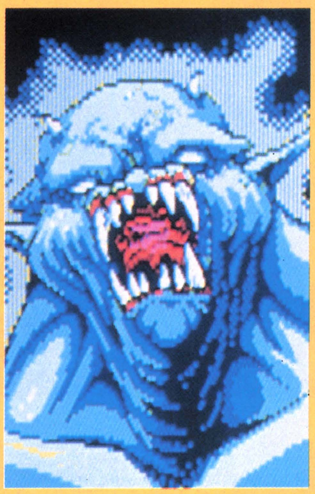


邪神ドートスルフ許すまじ!!

ああっ、なんてことだ……。レシェル・カロスが最後に語った話に、わたしの心は揺さぶられずにはいられなかった。人間なんて結局、神のただの繰り人形でしかないのだろうか？　オールマムやレシェル・カロスの裏にいたのは邪神ドートスルフ。すべてが奴の企みだった。そして、奴に向かっていこうとするわたしも、神界で会った神々に利用されているだけなのかもしれない……。いや、いけない！　悩んでいちゃいけない。わたしがドートスルフを倒すのは神様なんかのためじゃない。わたしとわたしが愛する人間たちのため。そう思いを決すると、わたしはタワーの階段へと足を踏みだした。

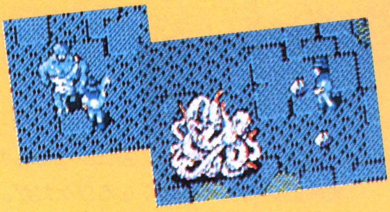
あちらこちらの床に見えない穴があり、何度か転落の憂きめにあい、ずいぶんとタワー内をさまよった。だが、おかげで最強のよろいオードリオ・ラダンも手に入れることができた。これで武器・防具とも最高のはず。

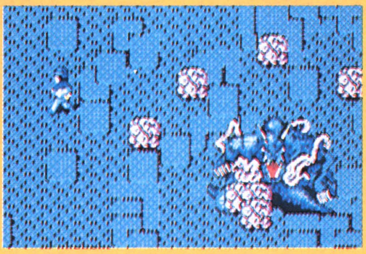
やがて最後の階段を上ると、そこにドートスルフが待ちかまえていた。奴に向かって走りだしたわたしの耳に奴のセリフの断片が響いてくる。ん？　なに？　この剣では倒せないだと？　おい、またかよ！　この前はレシェル・カロスにそういわれて、虚空剣セイルリートを、神界まで探し歩いたというのに。いまさらこの場から逃げだすこともできないし、うーん……。あ！　そうだ、もしかしたら……。わたしは賭ける思いで剣を持ち直し、奴へと向かっていった。倒せた！　と思うと奴は変身して巨大化。だが、くじけてなるものか、必ず倒してやる！



▲これが陰の悪玉ドートスルフ。おまえのためにいったいどれほどの人間たちが振りまわされてきたことか。人間のパワーを思いしれ！

ドートスルフ3変化！





極道クンの裏道人生講座④　――呪文入手場所一挙公開――

エンディングで、くずれいくコントラバル・タワーをミリムとともに眺めたときには、さすがのオレもちっとは感激したぜ。にゃはは、正統派主人公はミリムをサリスに置いていったから、この気分は味わえなかったのだ。

ノーテンキなオレのよたに最後までつきあってくれた読者諸君に、最後に特別情報をプレゼントしよう。全呪文の入手場所だ。Dとあるのはダンジョン。サイア城はクエストを引き受けると入れる宝物庫の中を探せ。サイアの神殿では修行すると呪文がもらえるぞ。

では、諸君、さらばじゃ。また、いつの日かきっと会おうぜ！



名称	効果	入手場所
フェ・リクシュ	相手の足止め	ウェーデル山・D
フェ・サーパシノ	相手を画面外に飛ばす	ラマスカエル・D
フェ・ニルエン	昼夜逆転	テネーベ・D
フェ・ネセノフ	無敵	コントラバル大迷宮
フェ・ペクトム	街間ワープ	ラマスカエル・D
フェ・ラエノート	同一マップ内ワープ	コントラバル・タワー
フェ・ダルセン	相手を吹き飛ばす	テネーベ・D
フェ・ザバロス	怪物の出現を止める	エリースレム・D
アウントゥム	迷宮脱出	コントラバル大迷宮
セペスマイダ	周辺探索	セルトレ・D
チェンバス	状態の回復	エリースレム・D
カンカール	相手に恐怖を与える	セルトレ・D
ペトゥムヌゥ	防御力アップ	サリス城跡
カルハニムス	解錠	サイア城
レンテポナン	体力回復	サイアの神殿
イェンダリュ	一時的攻撃力アップ	リファニア・D

イラスト／迎夏生



トンネルズ&トロールズ

グラフィックもストーリーも、けっしてハデではない。が、やればやるほど味の出る、スルメのよーなRPGが、この『T&T』なのだ。どんな運命が待ち受けてるのか予想もできない豊富なイベントは、キミをけっして飽きさせないぞ！　近頃、辛口のRPGが少ないとお嘆きの貴兄に、本場アメリカの正統派『T&T』。このゲームを知らずしてRPGは語れないのだ！

How To Win

●スタークラフト ☎03-988-2988 ●PC98、88SR以降／9800円（税別）

今月は,超実用的な『T&T』攻略日誌だ ふふん,やればできるんだぞ。ざまーみろ!!

前号までの反省および今月の自慢

読者諸君、キミたちはこの『T&T』攻略日誌を読むたび、こう思っていたことだろう。「HOW TO WIN と書いてあるけど、マップもアイテム表も載ってないんだもんな。ちっとも役に立たないぜ」。どーだ、図星だろ。んなコトぁ、わかってらい。べつにイジワルしてたワケでも、サボってたワケでもない証拠に、今回は町のマップとアイテム表を載せてやる。やればできるんだぞ、バカにすんない。ケケッ。

失礼。連載5回目にして、はじめてHOW TO WINらしきコトをするので、ついつい興奮してしまった。

ま、今回はアイテム表などにスペースをさいた分、おなじみコンプたちの冒険経過報告が少なくなるワケだが、残念がる読者はごく少数であろう。たはは。どーせ、ドジばっかやってるパーティだもんな。でもなぁ、読者よ。彼らのドジが、少しでもキミたちのゲームの教訓となってくれたら……と、筆者は心から願ってるワケよ。たとえば、レベルの低いうちはガルの町の網戦士と戦うな、とかな。今回も彼らは、有意義な忠告を身をもって教えるぞ！

さあ、冒険のはじまりはじまり〜





◀▲今月のコンプたちは船に乗って東の大陸へ。まず手はじめに、3つの町を探索してみた。どんなイベントが待つのか？

英語に弱いキミもひと目でわかる ポーション便利帖

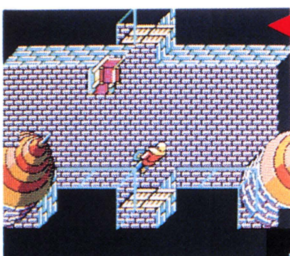
ポーションには、飲み薬と武器に塗る毒薬の2種類がある。飲み薬は本物とニセ物があり、ニセ物は本物の正反対の効果をもたらすとんでもないインチキ薬。使う前に魔術師ギルドでアイテム鑑定を！

名称	効果	名称	効果
Bloodroot Syrup	STが1時間だけ倍増	Tincture of Tansy	病気を治す
Hellbore Syrup	STが6時間の間10ポイント増すが、その後の1日は半分になる	Witch Hazel and RUE Tea	呪いを解く
		Red Eyebright	1時間だけ、暗闇で目が見える
Oil of Spotted Cranebill	DEXが1時間だけ倍増	Jasmine Goldenseal	1時間だけ飛び道具の命中率がアップ
Damiana Juice	CHRが1時間だけ倍増		
Celandine Ointment	CHRが1日だけ10ポイント増	Salve of Truesight	1時間だけ、見えない扉や見えない敵を発見できるようになる
Tincture of Pennyroyal	LKが1時間だけ倍増		
Pennyroyal Root Powder	LKが1時間だけ倍増するが、その後の1日は半分になる	Essence of Blackpool	死後1時間以内なら、死んだキャラが生き返る
Hearts-ease	CONが3ポイント増	Fireweed Tea	1ターンの間、魔法以外の火から身を守れる
Stoneroot Syrup	CONが5ポイント増すが、人間とエルフは4〜10ターンのあいだSTとIQとDEXが減る	Warrior Juice	戦士が飲めばCONとSTが1日だけ倍増。他の者が飲むと戦士になってしまう
Spring Tonic	CONが50ポイントまで回復		
Aloe Ointment	1日だけケガが治りやすくなる	Curare	武器に塗ると攻撃力倍増
Sweetroot Milk	解毒効果がある	Hellfire Juice	武器に塗ると攻撃力1.5倍
Gilead and Clove tea	解毒と共にCONを1〜6回復	Dragon's Venom	武器に塗ると攻撃力3倍

大陸に渡ったパーティはまず3つの町を訪ねたのだ

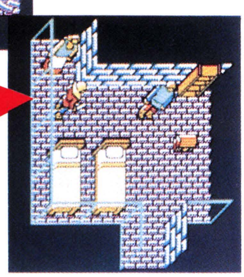
ガルの港を出たら、とにかくまっすぐ東へ、東へ。陸地が見えたら、その海岸線に沿って今度は北へ。これが、面倒に巻き込まれずにクノールの町に行く最善の航路である。面倒とはなにかとゆーと、水竜巻とか暴風雨だ。さすがの冒険者も自然の脅威には勝てませんや。こうして、めでたくクノールの町に着いたコンプ御一行様。いきなり門番に税金を取り立てられたが、ここはおとなしく払っておいたほうが身のため。この町でのお勧めイベントは、占いババアの家。ここで運命のカードを引くと、思いがけないことが起こるのだ。不幸な結果もあるから、事前にセーブするといいぞ。

ところでクノールの近くには、あとふたつの町がある。何が待ち受けるか、とにかく行ってみよーぜ！



男爵の広間にて

◀ヴァルディマーティンの町で男爵の広間に入ったら、いきなり衛兵と戦闘に！　必死で倒すと、今度は男爵が相手だ。でもこいつ、レベル12もあんだぞ！

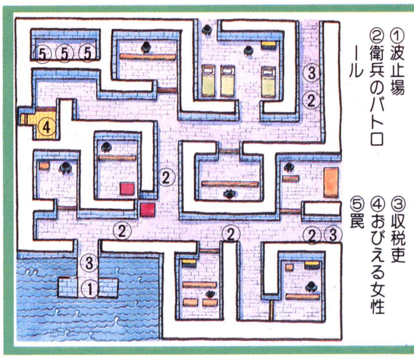


クノールの占いババア

▶ここで「剣のカード」を引いたフランは戦士に変身。でもスゴい剣ももらえたし、ま、いいか。フガフガは強さのカードでＳＴがアップ。いいぞ。だがコンプは死のカード！　どこまで不幸なヤツ！

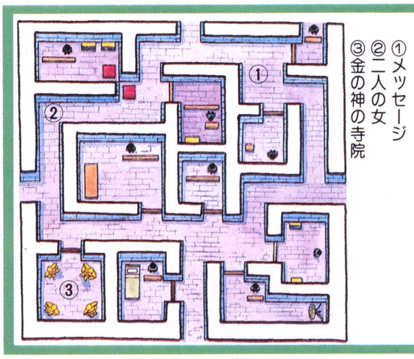
クノールの町

ここで立ち寄りたいのが、北東のリアト寺院。100ゴールドで剣のレッスンをしてくれる。それから東端の酒場のチャウダーやオイスターは、食べないほうが利口だぞ。エールやスタウトは１杯飲むごとにＩＱとＤＥＸが下がり、奇数杯飲むごとにＬＫとＳＴがアップ。飲みすぎると倒れる



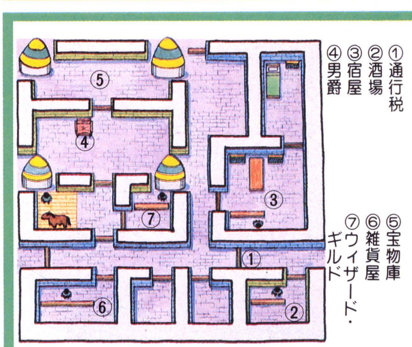
コーストの町

クノールの東にある町。橋で会うトロール(強い！）を避けるため、クノールから南へ渡って行く。この町では、南東のアーチャーズギルドがお勧め。500ゴールドで、弓のレッスンをしてくれる。北東の宝石店は、醜いトロールが経営。見かけによらずいいヤツなので、取り引きするといい。



ヴァルディマーティンの町

コーストの町の北東にある町。ここには魔法使いのいないパーティでも入れる魔術師ギルドがある。魔法使いを雇いたいなら、ぜひのぞいてみよう！　東の出口のすぐ南にある酒場では、ケンカや火事に巻き込まれる。好奇心の強い冒険者の方は、どーぞ、お立ち寄りを！



イラスト／立神洋子

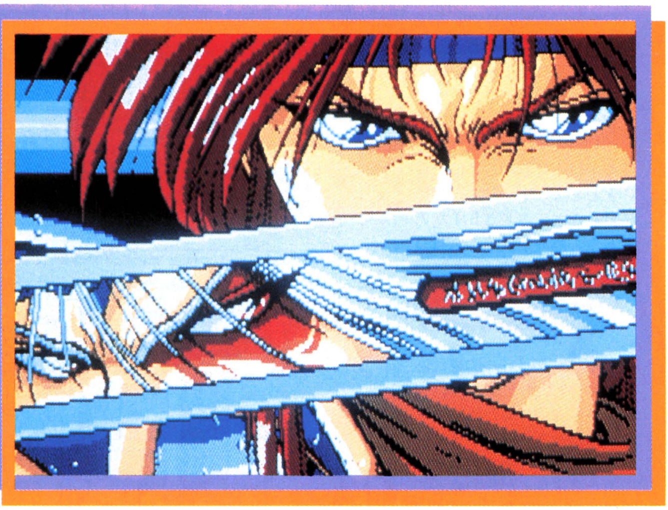
ムダ買い防止のための アイテム便利帖

名　称	攻撃力	ST	DEX	備　考
＊Staff	2D6	0	0	片手用杖
＊Magic Wand	2D6	0	0	片手用杖。魔法を使うときの消費するＳＴを節約
＊Poniard	2D6	1	3	片手で持つ槍状の武器
＊Billyclud	2D6	2	1	片手用杖
＊Quarterstaff	2D6	2	8	両手用杖
＊Javelin	2D6	5	7	片手用槍
Whip	2D6	9	18	ムチ。1マス離れた敵にも攻撃可
＊Dirk	2D6＋1	1	4	片手用短剣
＊Jambiya	2D6＋3	2	8	片手武器
＊Pierce	2D6＋3	2	8	片手武器。命中率が高い
＊Sax	2D6＋5	7	10	片手武器
＊Club	3D6	5	2	片手用棍棒
Short Sword	3D6	7	8	片手用短剣
Saber	3D6＋2	8	8	片手用サーベル
Francisca	3D6＋2	9	5	片手用手斧
Spear	3D6＋2	8	8	片手用槍
Rapier	3D6＋4	10	14	片手用細剣
Broad Sword	3D6＋4	15	10	片手用幅広剣
Billhook	4D6	14	8	両手武器

名　称	攻撃力	ST	DEX	備　考
Scimitar	4D6	10	11	片手用曲刀
Broad axe	4D6	16	8	片手用戦斧
Frail	4D6	18	14	片手用のヌンチャク型武器
War scythe	4D6＋2	11	7	先端に刃のついた竿状の両手武器
Trident	4D6＋3	10	10	片手用三つ又槍
Falchion	4D6＋4	12	13	片手用の幅広曲刀
Pilum	5D6	12	8	片手用槍
Morningstar	5D6	17	11	鎖の先に鉄球のついた片手武器
Hand-ard-a-half sword	5D6	16	12	片手用剣
War Hammer	5D6＋1	16	3	片手用戦槌
Two-handed broad sword	5D6＋2	17	14	両手用剣
Heavy mace	5D6＋2	17	3	片手用大型槌鉾
Great axe	5D6＋3	20	10	両手用戦斧
Shamsheer	5D6＋3	17	15	両手用大曲刀
Great sword	6D6	21	18	両手用大剣
Pike	6D6	15	12	両手用槍
Bec de corbin	6D6	18	10	両手用の戦闘ピック
Framberge	6D6＋1	21	18	先端に刃のついている両手武器
Double-braded broadaxe	6D6＋3	21	10	両手用の両刃戦斧
Poleaxe	7D6	14	13	槍の先端に斧のついている両手武器

＊印は、魔法使いでも持てる武器。ST、DEXはその武器を使うのに必要な値。

●バショウ・ハウス ☎03-219-6123 ●PC8801SR以降、PC9801シリーズ/8800円(税別)



今月のタイトル・グラフィックは、読者から希望殺到した『エメラルド・ドラゴン』特製ディスクのビジュアルの中から持ってきたのだ。これを見たら、ますます欲しくなった？　ご心配なく。なーんとプレゼント続行が決定！　詳しくは146ページのタムリン'Sコーナーを見ておくれ！

エメラルドドラゴン

大カシャ島はでっかいどお！

遺跡の洞くつを抜け、ついにたどり着いた大カシャ島。ところがホッとひと息つくひまもなく、モンスターの群れが襲いかかる。こいつらがまたやたら強い。小カシャ島では破壊のルビーをひとつ使えばほとんど全滅させられたのに、ここでは3つ使ってもまだ生き残る奴らがいる。レベル90あたりまでの戦闘はじつにスリリング。しかも、この島には店どころか宿すらない。あーあ。ため息をつきつつ、遺跡の洞くつで手に入れたマップを広げてみると、その広さにまたくじける。

だが、進まなければならない。まずは島の北にある集落を訪ねる。ここで聞いたのは千年に一度しか実をつけないという禁断の木の実のウワサ。パーティを鍛えるついでと森をさまよう。ようやく見つけた木の実を持ってさっきの集落に行くと、お礼がもらえた。薬をもらえたのはありがたい！　さーて、そろそろ海のミコを探しにでかけようか。たぶん、この南西の端の建物だろう。敵を追い払いつつ進軍！



▶こんな広い島に人間が住む家は、空き家も含めてたった3軒だけ





禁断の木の実

今月のパーティ

タムリンも攻撃魔法をいろいろ覚えたし、攻撃力はまあまあなんだが、どーも、みんな、いまいち体力が……。とくにハスラムとサオシュヤントがやられないようにいつも目を配っておくべし！

アトルシャン



今月は前線で大活躍。敵に直接ぶつかることができる体力を持ってるのは、ホスロウとアトルシャンだけなのだから

タムリン



レベル84を越えると、火の妖精という力強い仲間を呼び出してくれる。しかししだいに治療しなくなるのが困りもの

ホスロウ



今月はその短気ぶりを発揮して、おおいに笑わせてくれる。親しめるキャラで、案外なかなかの人気者！

サオシュヤント



せっかく取り戻した弓の調子はいまいち。体力がないので、後方に位置させ、敵を近づけないように注意を払おう

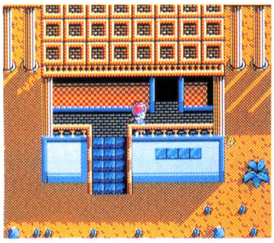
ハスラム

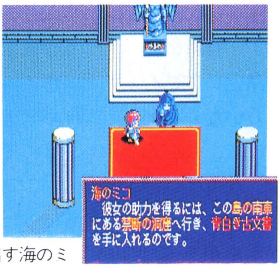


弱いくせに前に出たがる、死亡率ナンバー1キャラ。まったく、世話のやける王子サマだぜ！

 マップイラスト／立神洋子、イラスト／中野豪

ワナいっぱいの禁断の洞くつへ





▲会うなり、新たなるクエストを出す海のミコ。だけど、これはほんの序の口だった……

海のミコに会いにいくと、山のミコの協力を得るのに必要な紅の古文書を取りに禁断の洞くつへ行くよう指示された。ひーこらひーこら、島を横断して、南東の端へ。

禁断の洞くつは人工的につくられたものらしく、中は整然としている。ここにはお金がたんまり入った宝箱が数多くあるのだ。ところがこの宝箱は甘いワナ。そばに近づくと、ぶっとい針が床からニョキニョキ。全員の体力がカックリ落ちる。薬もほとんど手に入らない島で、これはけっこうつらい。お金が大事か、はたまた体力が大事か？　どちらを選ぶかはキミしだい。

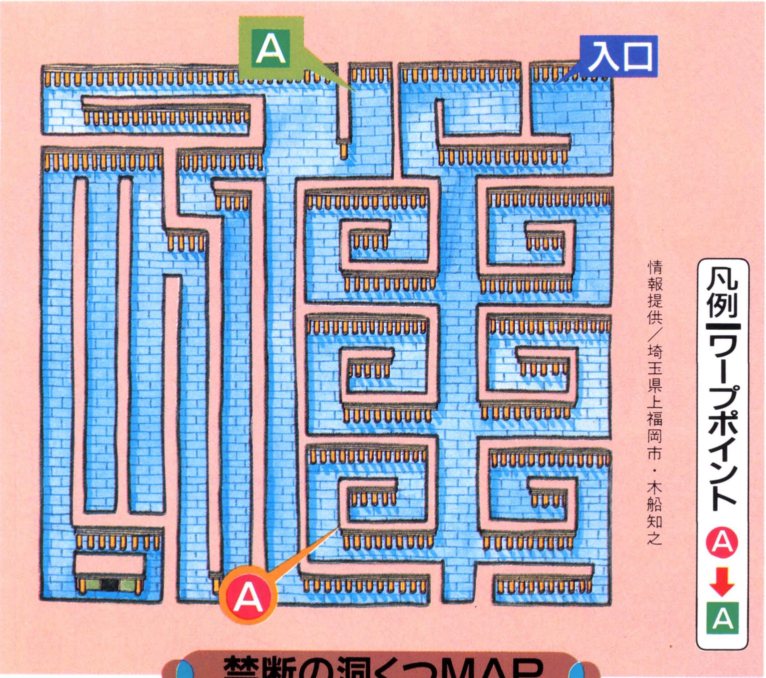
ようやく洞くつのいちばん奥まで進んだ一行を待ち受けていたのは、ゴールドアーマー。まずはザコを破壊のルビーで一掃！　ボスキャラはその名のとおり、黄金のよろいに身を包んだ手ごわい敵。全員いっせいにかかれー！

宝と生命どっちを選ぶ



▶下から飛び出す針のワナ。薬不足のパーティは宝物をあきらめたほうが…





凡例 ワープポイント A→A

情報提供／埼玉県上福岡市・木船知之

禁断の洞くつMAP

今月のチェックポイント 血管切れそー!!

店も宿もない大カシャ島をあっちへ行け、こっちへ行けと振り回されるパーティ。こまめに相談コマンドを見てみると、ホスロウがもうプッツンしそうになってるのがわかるのだ。高血圧の彼を心配するタムリンや、ちゃちゃを入れるハスラムとのかけあいは必見モノ！



洞くつと神殿を行ったり来たりで、あー、しんど

ようやく手に入れた紅の古文書を握りしめ、島を再び西へと横断、神殿に戻った。海のミコは、こんどは北にある古代の洞くつにアイテムを取りにいけという。ええーい、ええかげんにせえよ。ホスロウじゃなくても、キレそうになるぜ。このクソでかい島を往復横断したあとに縦断しろってーのか⁉

怒りにまかせて、北上！　神殿のワキからまっすぐ伸びる線路沿いに進む。しかし、この線路はいったいなんなのだ？　見たところ岩だらけで、長いこと使われてない様子だが、かつては汽車でも通っていたのか？　古代の洞くつなんぞにいったい誰が用事があったんだろう？

古代の洞くつは見たところさして広くない感じ。目的のアイテム、テレポスタも簡単に見つかった。しかし、これが魔王を倒すのに、役に立つのかいな？　とてもそんなたいしたもんには見えないのだが……。

テケテケと南下、海のミコにテレポスタを見せると……、ん？　タムリンひとりを物陰に呼んで、なにやらささやいている。気になる。ものすごーく気になる。チラチラと聞こえてくる単語をつなぎあわせても、なにをいっているのか、さっぱりわからない。戻ってきたタムリンの顔は心なしか緊張しているように見える。

さて、海のミコが古代の洞くつにマルギアナへ通じる道を開いてくれたというので、洞くつへ戻る。なるほどねえ、ここは島からマルギアナへの通り道だったのか、と納得。しかし、この抜け道ってのが見つけにくい！　ポイントは石。抜け道の前には石が丸くかたまって置かれている。そこの左の壁に向かっていくと……隠し通路だ！



▶線路は続くーよ、どーこまーでもー♪　電車があったら早いのに



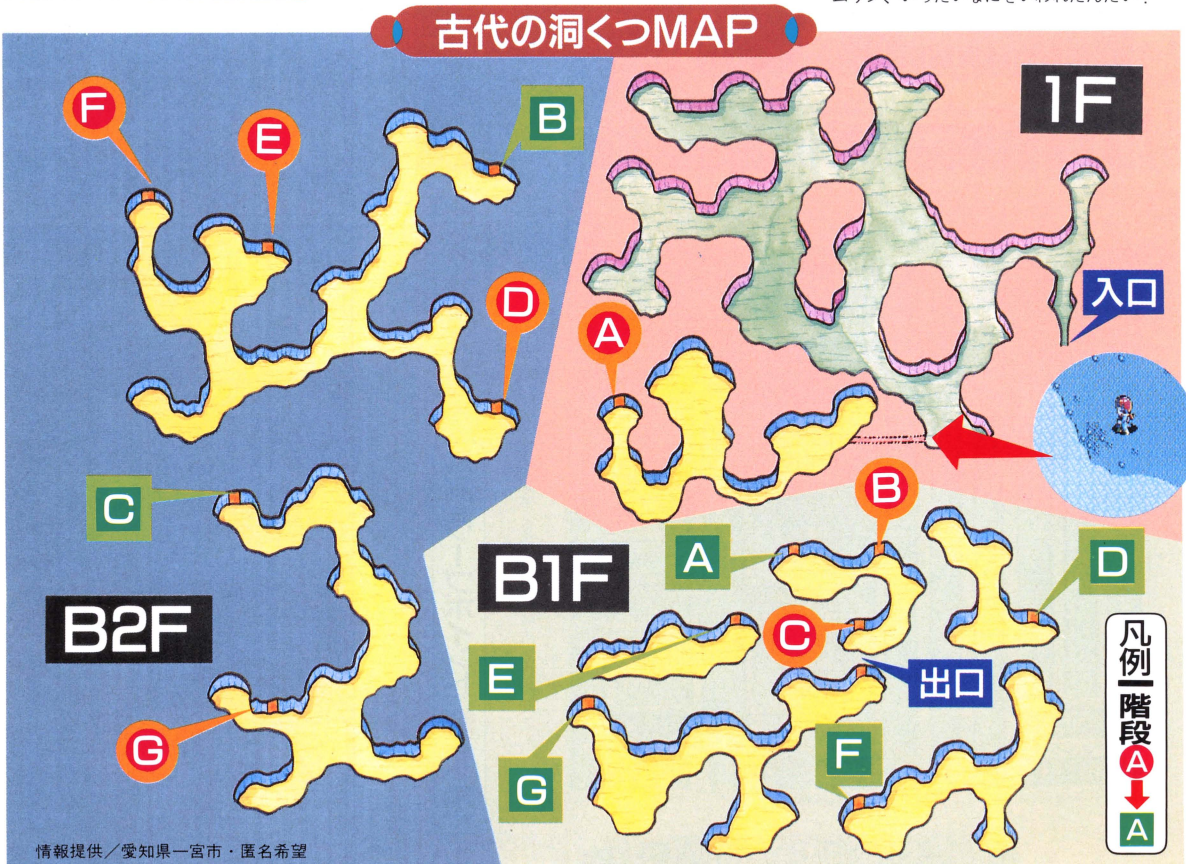
◀簡単に見つかったな。いったいどんな力をもつアイテムなんだ？

気になる内緒話



▲海のミコは、なぜタムリンだけに……？　タムリン、いったいなにをいわれたんだい？

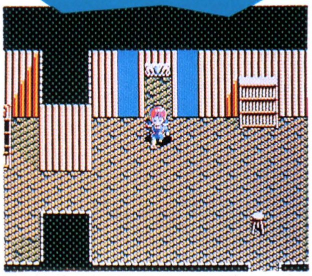
古代の洞くつMAP



情報提供／愛知県一宮市・匿名希望

ひさしぶりの町だー!!

洞くつを抜けたら…



▶なんとびっくり! いきなり家の中に出た。秘密通路なんだねえ

古代の洞くつを抜けると、そこはマルギアナの町なか。政治の中心地エルバードに対して、商業の都として栄えていた場所だというだけあって、売っている武器では最高のものばかりがそろっているんだ。

さっそく買物ツアーへ出かけよう。まずは防具から。ドラゴンシールドをアトルシャンとハスラムに。ミスリルプレートはこのふたりに加え、ホスロウも装備できる。武器はアトルシャンにサンダーブリンガー、ハスラムにゲイルレイピア、ホスロウにハルバードを。あいにくタムリンとサオシュヤントには目新しい装備はない。それでもお金が足りないという諸君、キミたちはこの町のまわりで、もうちょっとレベルアップをはかったほうがよさそうだ。魔王殿の決戦に勝つ平均レベルは110台なんだから。

買物を終えたら、長い大カシャ島での冒険の疲れをいやすべく、ひと休み。この町にはちょっとしたドラマや魔王殿のあとに楽しめるサブシナリオへの布石などもあるので、じーっくり歩いてみようね。ショッキングなウワサも耳にするよ。なんと、山のミコが魔王の手下だといわれているんだって。もし、それが真実だとすると、彼女をおおいにあてにしてきた一行としてはいったいどうすればいいんだろう? 頼れるものは自分の力のみなのか?

さて、そろそろ旅立ちの用意もできたかな? レベルは低くて90、用心深いひとなら100以上。テントと破壊のルビーはたっぷり持とう。タムリンはしだいに治療をしてくれなくなるので、薬も多少持っていたほうがいいだろう。マルギアナの町のひとから聞いた話では、山のミコの神殿はこの町からずーっと東に行ったところらしい。

マルギアナの町マップ



海沿いの道をしばらく進むと、突然魔王が海を越えて飛んできて、一行の前に立ちふさがった!! げげっ、そんなあ、まだ心の準備が……。すると、はるかかなたから聞こえてきたこの声は……海のミコ! 彼女が魔王の力を抑えてくれるという。心強い応援を受けて、さあ、戦いじゃー!



いきなり魔王ガルシア登場!!



▲そんな突然現れるなんて、ずるーい! 破壊のルビーをバシバシ使って応戦してやる!

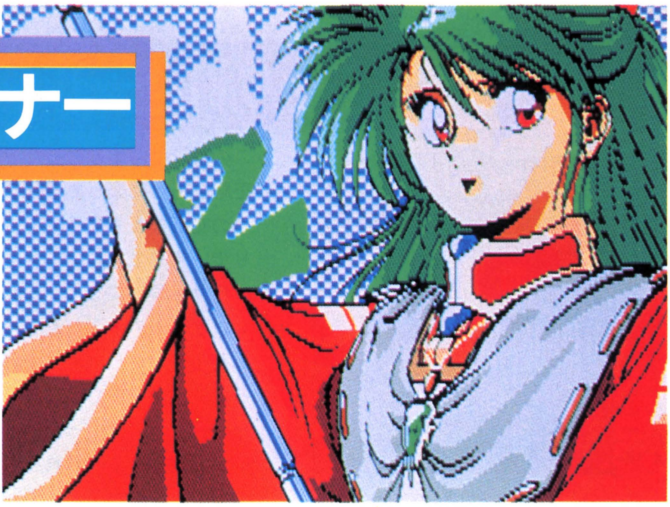


今月のチェックポイント マルギアナの町の隠されたドラマを見逃すな!

いよいよ魔王殿へ乗り込む時も近づき、みんな張りきってる今月。装備を整えたら、とっとと町を旅立ちたくなることだろう。しかし、諸君、あせっちゃいかんよ! この町の民家もきちんと全部訪ねてみるべし。ハスラムとある兵士とのやりとりに、キミは戦争の陰に隠された、ひとつのドラマを見いだすことだろう。

この『エメラルド・ドラゴン』のおもしろさは物語の奥の深さにある。パーティに加わるメンバーやサブシナリオの登場人物はもちろん、兵士や町のひとびとも人生を感じさせてくれる。だから、タムリン'Sコーナーにサイドストーリー小説を送ってくれるファンまで現れるんだろうね。キミもこのゲームをすみずみまで味わってくれ。

タムリン'Sコーナー



特製ディスクの人気の高さにはびっくり。おもわずバショウ・ハウスにお願いして、プレゼントを増やしてもらっちゃったの。今後も、このコーナーに氏名掲載された方に送りますよー。98用・88用のどちらを希望か明記してね！　今月も特大イラストやパズル、小説など力作ファンレターがいっぱい届きました。とくに、かわいいタムリン人形には大感激♡

情報／オストラコンとの決戦を再び！
●魔王を倒したあとファルナと会う前に仙神フシュルヌムに会い話を全部聞き、ヘルロードの町でホスロウを仲間に加える。そしてドゥルグワント城の地下に行くと、あれ？　死んだはずのオストラコンが……。また悪魔に魂を売ったのか！　とばかりにぶっ殺すと、オストラコンは呪いの言葉を投げかけるが、カルシュワルがいない。彼がいないと…。さてアトルシャンたちの運命はいかに？〈神奈川県横浜市・ファルナが好き〉
♥オストラコンのファンや、一度倒しただけではもの足りないかた、試してみてね。

特製ユーザーディスク



▲神奈川県厚木市・中村誠　同居できないはずのキャラを組み合わせたスペシャル・パーティを作ってくれたの。写真の女性パーティほか、復讐の男たち編、5人アトルシャンなど……

キャワイー！



▲身長25ミリのタムリン！　愛知県一宮市・GON

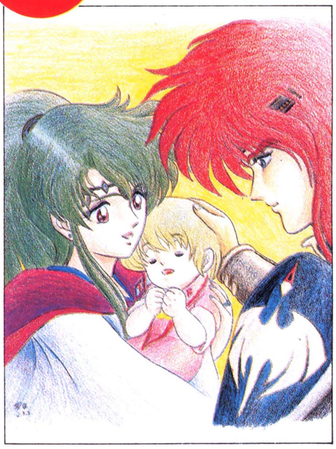


▲うしろ姿もかわいいのよネ♥大阪府堺市・風法師

イラスト



▲楽しいオジサンたち♬　千葉県千葉市・護国卿



◀戦いに明け暮れる日々を忘れさせるような、アトルシャンの優しい眼差しがステキ。茨城県土浦市・サメくん

人気投票発表

順位は先月とほとんど同じ。でも、イラストの題材としてはバルソム、カルシュワル、ホスロウの中年組も人気があるのよね。変わったところでは、名剣ヴェンディダードへも２票！

1位	タムリン	392票
2位	ファルナ	257票
3位	オストラコン	116票
4位	アトルシャン	84票
5位	ハスラム	71票
6位	サオシュヤント	65票
7位	ヤマン	64票
8位	ミスティーナ	19票
9位	カルシュワル	18票
10位	ワラムル	17票



▲埼玉県入間市・紫騎士タイラー

お便り募集！

これからもユニークなお便りを待ってまーす。
あて先
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル
月刊コンプティーク編集部
「タムリン'Sコーナー」

●その他プレゼント当選者●　MAP　広島県福山市・久保博之／埼玉県入間郡・高篠祐正／埼玉県久喜市・熊谷隆弘／愛知県一宮市・伊藤高志／静岡県島田市・今村昌弘　感想　新潟県新津市・小林弘幸　小説＆CGイラスト　愛知県愛知郡・水玉竜　パズル　大阪府大阪市・吉田典生　モンスター辞典　静岡県磐田郡・鈴木崇仁

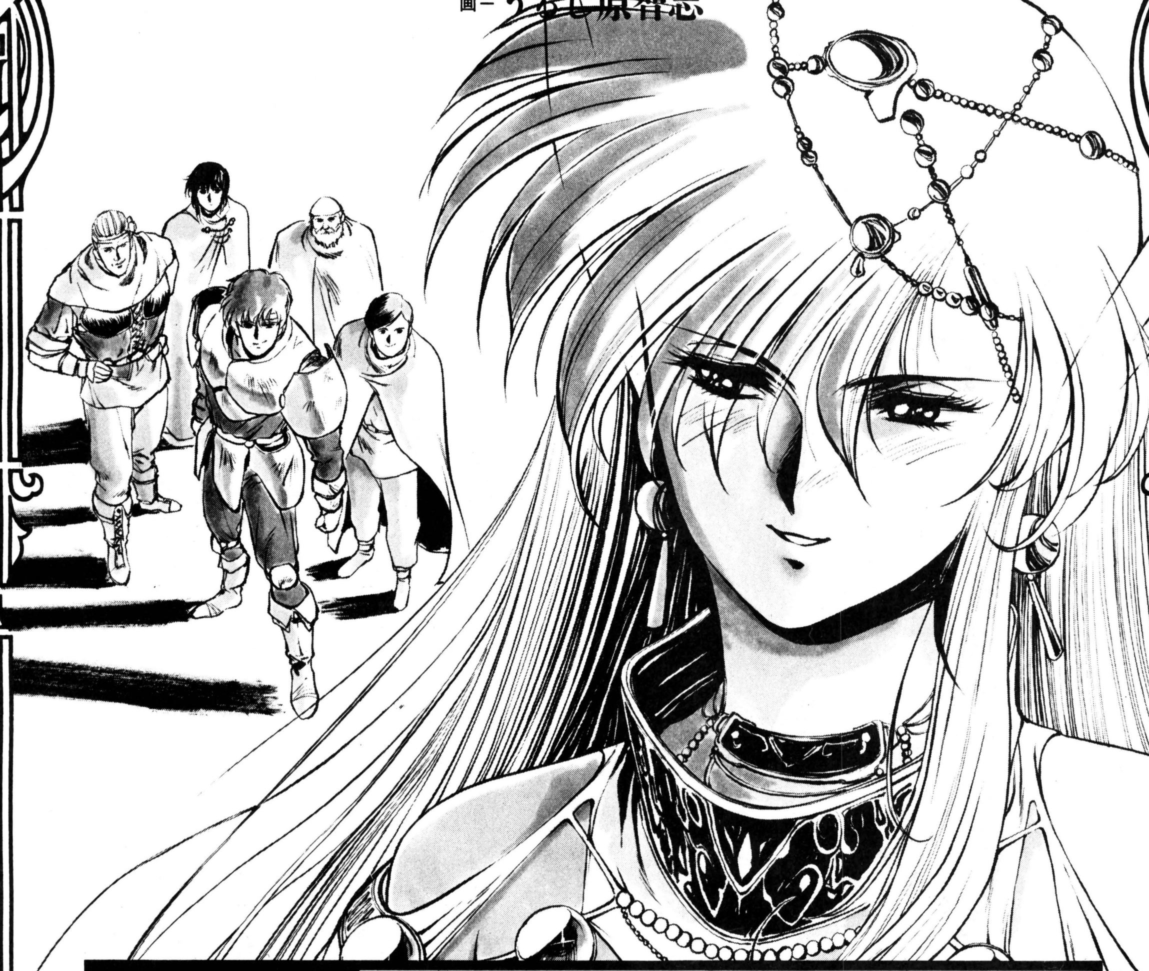
漂流伝説

クリスタニア

Crystania Saga

RPG誌上ライブ

作ー水野良とグループSNE
画ーうるし原智志



CHAPTER Ⅷ 剣の牙の公爵

強大な敵「暗黒の民」に対抗できる唯一の存在、「銀狼フェネス」の居場所を知るため、冒険者たちは、かつて牛の部族が建てたという「迷宮の館」に潜入した。たちふさがるケーブマンやミノタウロスを倒した冒険者たちは、謎の部族「悟り」に出会うが……!?
テーブルトークRPGの実際のプレイを誌上再現する波瀾万丈連載第8回!!

迷宮の館の奥深く、〝悟り〟との対話

GM　ミノタウロスを袋叩きにしたきみたちは、いよいよ〝悟り〟と出会うべく、運命の扉を開けるのであった——というところからだったね。
ビーン　ところからだったよ。
レイルズ　じゃあ、扉を開けまーす。
GM　重い木の扉は軋んだ音をたてて、ゆっくりと開いていった。扉の向こうから、魔法の光らしい青白い明かりが差し、その明かりの中に１匹の獣の姿があった。
バッソー　獣ぉ？
GM　何を驚いているんだ。たんにビーストマスターが、シェイプ・チェンジしているだけじゃないか。その獣は間違いなくリュンクス——つまり大山猫だ。それから、部屋の奥の壁にはミノタウロスの情報どおり扉が３つついているからね。
シャイロン　シェイプ・チェンジャーだらけだな。
GM　そりゃあ、クリスタニアは神獣と神獣の民の大陸だからね。大山猫はきみたちの姿を見て珍しげに、ほうと唸る。
サイア　唸られちゃった。
バッソー　獣の姿のままでしゃべれるのかよ。
GM　もちのろん。ＧＭのご都合主義は何よりも優先されるからね。おまえたちはこの世界の者ではないな、と声をかけてきたよ。
ビーン　おっと、さすがは〝悟り〟。ひと目見ただけでぼくたちの正体を見破ったね。
サイア　人の心は読めないんじゃなかったの。
GM　スルドイ。よく覚えていたね。確かに〝悟り〟は人の心を読めない。でも、どこで生まれたかは不変の事実だからわかるのさ。「この迷宮を住み家として以来、はじめての訪問者だ。さっするところミノタウロスは倒してきたようだな」と大山猫はいう。



バッソー　知ってるくせにィ。

GM　ムムム……。ところで何を大山猫に尋ねるんだい？

ビーン　とりあえず、〝会合の地〟の場所だね。

GM　会合の地はイスカリア地方の東南部の山中にある。そこに頂上がテーブルのように平になった岩山があって、その頂上こそが神獣たちが神々の肉体から解脱した場所であり、同時に神々たちがある一定の周期で集まり、話し合いをもつ、いわゆる会合の地でもある。と、大山猫。

ビーン　遠いのかな？

GM　うん。３週間からへたをすると１カ月ぐらいかかる。山道だしね。

バッソー　イスカリアの東南部というと、敵地を抜けないと行けないわけか。

シャイロン　それは大問題。〝いにしえの部族〟のフリをしてどこまで騙しとおせるものか。

レイルズ　ぼくたちの乏しい演技力だと難しいだろうね。戦時で向こうも警戒しているだろうし。

サイア　あまり悲観的にならないでほしいな。不安になるから……。

バッソー　できるだけ、安全なルートを通っていこう。少なくとも街道は避けていこうぜ。そして、敵のパトロールと会わないことを祈る。

シャイロン　祈りなさい。我が幸運の神に。

バッソー　フン！　オレは盗賊の神に祈るぜ。そんな神がいるかどうかは知らないけどな。

ビーン　ありがとう、大山猫さん。さて、残るは３つの扉のどれを開けるかだけど……。

サイア　ワナと宝と出口だったわよね。

GM　ミノタウロスはそういったけどね。

レイルズ　やはり〝悟り〟に尋ねてみよう。安直だけどね。

GM　真ん中が出口。右側がデス・トラップ。そして、左が宝物庫。

サイア　やっぱり、左が神聖なのね。

バッソー　とにもかくにも、お宝からだ。

GM　左の扉を開けるんだね。

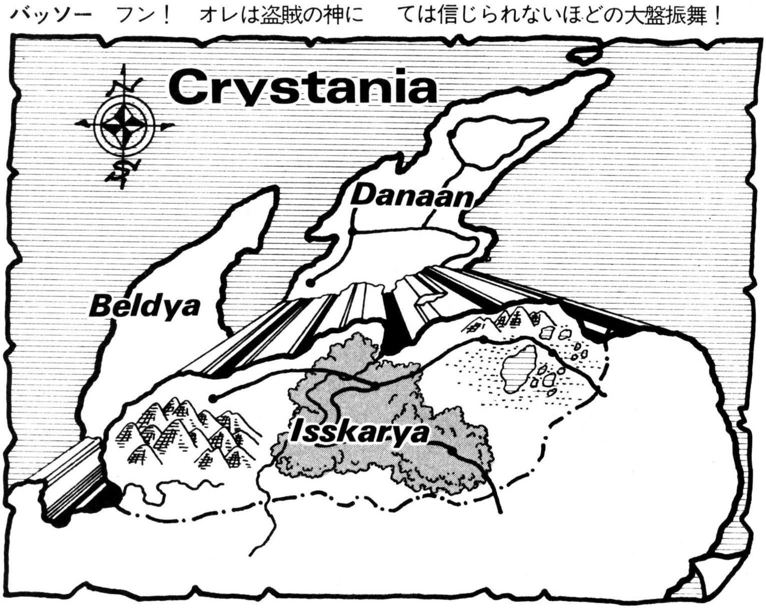
バッソー　おう。

GM　そこは小さな部屋で、中央に木製の箱が置かれている。

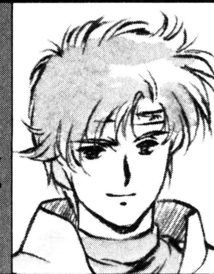
バッソー　ワナを調べる。あったら、解除する。それから、鍵の有無を調べる。鍵がかかっていたら解除する。そして、宝箱の蓋を開けるんだ。あっは〜ん♡　盗賊の喜び。

GM　と、よがるバッソーには悪いが、ワナも鍵もありゃしなかった。とにかく、蓋を開けると、中にはかなりの数の宝石、貴金属が入っている。そして、ブロードソードが１本。ラージ・シールドが１個。そして、指輪と首飾り。円形の石盤とおまけに仮面まで見つかった。

バッソー　おお、ケチで評判のGMにしては信じられないほどの大盤振舞！



主要登場人物

レイルズ

戦士でパーティのリーダー。地位より、名誉より、冒険より、財宝より……女が好き！

シャイロン

ドワーフで僧侶。地位より、名誉より、冒険より、女より……お金が好きっ！

バッソー

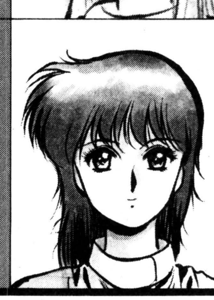
盗賊。世の中、ゼニやゼニやゼニやゼニや〜〜っ、というハードな信念の持ち主

ビーン

少年シャーマン。けなげな、という形容がよく似合う。が、青臭い、はた迷惑といいかえも可

サイア

ハーフエルフ。あまり強烈なキャラではないが、かわいいからいい！という読者多し

マリス

NPC。銀狼に変身する能力を持つ。彼女の村は、暗黒の民たちによって焼かれてしまう

マジックアイテムを手に入れ、会合の地へ

GM　ケチで悪かったね。
シャイロン　サイアさん「ディテクション」の呪文を使いなさい。
サイア　はい。「ディテクション」をかけました。
GM　宝石類をのぞいて、すべて魔法のオーラを発しているよ。
レイルズ　ほんとうに大盤振舞だね。
ビーン　どんな魔法の効果があるかわかるかな。
GM　ディテクションではわからない。でも、ここには〝悟り〞がいるじゃないの。
サイア　連れていきたいくらい便利な人ね。
GM　エート、悟りに尋ねたところでは、まずブロードソードが＋１の魔法のブロードソード。つまり、攻撃の命中判定に＋10％の修正があって、ダメージも＋１される。ラージ・シールドも＋１だ。こちらは回避のとき＋10％の修正がかかる。指輪は「ショック・リング」と呼ばれるもので、この指輪をはめた手で敵に触れると、強力な衝撃を与えることができる。相手は魔法と同様の抵抗を行って、これに失敗すると10面ダイス３個分のダメージを与えることができ、しかも３ラウンド行動不能にしてしまう。抵抗に成功した敵に対しては、与えるダメージは半分になり、しかも行動不能にはならない。
　首飾りは「ファイアプロテクション・ネックレス」。このネックレスには５個の薔薇水晶が飾られているのだけど、それぞれ炎によるダメージを10点ずつ、合計50ポイント減点してくれるんだ。ダメージを吸収したあと、薔薇水晶は壊れてしまう。
　円形の石盤は「メテオ・ストーン」。究極の攻撃魔法「メテオ・ストライク」に近い効果があり、この円盤を投げた場所に隕石を召喚し、大爆発を起こす。半径10メートル以内にいた者すべてに、10面ダイス10個分のダメージを与える。
　最後の仮面は、「ウォリアー・マスク」。これを身につけると熟練のウォリアーのように戦うことができる。攻撃スキルが80％、防御スキル40％になり、攻撃回数が３回、ダメージ・ボーナスの値も３になる。それ以外の値は本人のスキル値どおりだ。もし、本人のスキル値がマスクのスキル値を越えていたとしてもいまいった値に変化してしまうから、気をつけてね。本人が強くなったら、不要のアイテムとなるわけだ。
　あ〜、長い台詞だったと大山猫は笑う。
サイア　どうも、お疲れさま。
ビーン　あとひとつ、神王の正体を知りたいな。
GM　おっと、最後に核心をついてきたね。大山猫はフンフンうなずいてこういうよ。「神王？　その名は初めて聞くが、もちろん〝能力〞を使えばわかるぞ。神王なる人物は……」といったところで！
ビーン　いったところで？
GM　大山猫はフンギャーという悲鳴を上げて、大きく真上に跳びはねて、そのまま床にベシャンと落ちてしまう。その斑の身体がピクピク痙攣している。
サイア　こ、怖いよ〜。何が起こったのかしら。
バッソー　何が起こったのかはわからないけど、神王まさに恐るべしだな。
シャイロン　まだ、息があるようなら、大山猫に「ヒーリング」の呪文を使うけれど。
GM　残念ながらもう手遅れです。大山猫は、「新しき……神……」といい残して息絶えた。
ビーン　ああ、ぼくがあんなことを質問したばっかりに、とおおいに反省するビーン君でありました。でも仕方がないよね。
GM　う〜ん、見事なアジの開きなおりなりなり〜。
バッソー　またまた、くだらんことをいいよって。
レイルズ　大山猫の死体に祈りを捧げて、この迷宮から外へ出よう。急がないと、戦いに巻きこまれるからね。



GM　じゃあ、きみたちは「迷宮の館」をあとにした——というところで、ミッション達成だから、各自レベルをもう１レベル上げてくれていいよ。レベル×1000点の経験点をあげるから。
ビーン　わーい、レベルが上がった。これで２レベルの呪文まで使える。
GM　では、レベルアップの作業を始めてちょ。
バッソー　２レベルになるには、ずいぶん時間がかかったが、３レベルになるのは一瞬な。
GM　だから、ご都合は何よりも優先するんだってば。つべこべいわずにレベルを上げなさい！
サイア　横暴ねえ。

文句をいってはいても、レベル・アップは楽しい作業に決まっている。前回やったばかりなので、今回はかなりすばやくレベル・アップの作業が完了した。そして、魔法のアイテムの分配も行ったが、これはかなりもめた（よくあることではある）。

結局、ブロードソード＋１、ラージ・シールド＋１はレイルズのものとなり、ネックレスはサイア、リングとマスクがバッソー。メテオ・ストーンはパーティを代表してシャイロンが持ちビーン君はじっと我慢の子であった。



GM　さて、宝物の分配やら、精神点の回復やらで、すでに翌日となりました。で、きみたちのオプションは？
ビーン　もちろん、会合の地に行くのさ。
バッソー　ちょい待ち。この街が襲撃されるという情報を街の偉いさんに話しにいこう。きっと、褒美(ほうび)が貰(もら)えるぜ。
レイルズ　ぼくたちが直接行くのは、危険じゃない？
シャイロン　ならば、その役はマリスさんにお願いしよう。
GM　部族の仲間を助けるためだから、マリスさんは喜んで引き受ける。きみたちは街はずれで待っていてくれ。
レイルズ　はいはい。再会を楽しみに待っていま～す。
GM　で、街の東のはずれにやってきた。街の周囲は、銀狼の部族のパトロールたちが警戒していて、いかにも怪(あや)しげな様子のきみたちは、当然、何度か不審尋問される。
ビーン　下手な演技で、いにしえの民のふりをする。
GM　それでも、なんとかいい逃れることができた。そのとき、ひとりの戦士が、いにしえの民を探しているという旅の商人がいるそうだが、おまえたちの連れか？　と、尋ねてくるけど。
レイルズ　いったい、だれだろう。興味はあるけど、きっと敵だろうね。とにかく、パトロールには心当たりはないと答えておこう。それから相手の風(ふう)貌(ぼう)なんかも確認する。
GM　その商人はずいぶん体格のよい男で３人のともを連れていた。とその兵士は教えてくれる。そして、いつ暗黒の民が襲ってくるかわからないから、あまりこのあたりをうろちょろするな、と警告もしてくれる。
シャイロン　その商人とやらは、おそらく追っ手だろうね。
バッソー　だろうな。しかし、なぜ我々のことを知ったんだろう。と、GMに対する不信の視線。
GM　だから、理由はありますってば。それは、間もなく判明するでしょう。
シャイロン　その心は？
GM　きみたちの後ろから、問題の商人がやってきたからだよ。「やあ、はじめまして、いにしえの部族よ」

暗黒の民の登場！そして退場……

シャイロン　いかにも、わたしたちは、いにしえの部族。いにしえの幸運の神の声に耳を傾けるのだ。そして、寄進なさい。
バッソー　相手かまわず、布教するんだな。
GM　という下手な芝居はそろそろやめにしないかね、と相手の商人は笑うけど。
シャイロン　ではやめるとしよう。で、おまえたちはだれなのだ。
GM　意外に素直だね。オレたちも外からきた者ですよ、あなたがたと同様。
ビーン　ええっ！　もしや、あなたがたがわたしたちの先輩。ダナーンから何10年か前にこの地にやってきたという冒険者たちなのですか？
バッソー　この大馬鹿者！　かんたんに誘導尋問に引っ掛かるなよな。
ビーン　あれっ、いまの誘導尋問だったの？
GM　いやぁ、ビーン君は本当に素直ないい子だ。相手はビーンの言葉を聞いて不気味な笑いを浮かべる。「そうか。やはり、おまえたちが暗黒の民でも神獣の民でもない者たちなのか」
バッソー　内とか外とかなんのことやら。
GM　とぼけたってムダだよ。
バッソー　だろうな。
シャイロン　して、そちらの目的は？
GM　おまえたちに会いたいというお方がおられるのだ。おとなしくついてきなさい。
レイルズ　あいにく、待ち合わせの先客がいてね。
GM　銀狼の部族の娘だな？
レイルズ　正解。
サイア　正直に答えなくてもいいでしょうに。
バッソー　ったく、このパーティにはバカ正直な人間しかいないのかよぉ！
GM　で、ついてくるの？　こないの？
ビーン　やだ！
サイア　わたしもどちらかというと遠慮したい。こちらには、あなたについていく理由がないし……。
GM　きみたちにはないだろうけど、こちらにはある。「わたしたちの主人はおまえたちに関心があって、ぜひとも一度会いたいのだそうだ。悪い話でないのは保証するから、ついてこい。ついてこないと痛い目に遭うぞ！」
サイア　痛いのは嫌い。
シャイロン　会いたいといっているのは神王なのか？
GM　「もちろんだ。そして、神王の右腕たる我が主人〝剣の牙の公爵〟様がな」
バッソー　剣の牙の公爵？　またまた、もったいぶった名前だな。
GM　ついてくるの？　こないの？
バッソー　だれが行ってやるものか。
シャイロン　ならば、戦うのみだが。こいつら、かなりの手練(てだれ)とみたね。
レイルズ　さっき、魔法のアイテムをたくさんくれたのも、こいつらが登場することへの伏線かな。
シャイロン　メテオ・ストーンを使うべきか？
バッソー　メテオ・ストーンは白兵戦になってからでは使えないからなあ。だが、こいつらが、もしカスだったらもったいないしな。
GM　繰り返します。「ついてくるのか？　こないのか？」
バッソー　いま、どう戦うか話しあってる最中だから、待ちなさい。
GM　そんなこといわれて待つヤツはいな〜い。ならば痛い目をみるしかないな、と彼らは武器を抜く。
バッソー　ここは真剣に戦おう。まず、敵の武装を確認したい。
GM　全員、バスタードソードでシールドなし。アーマーはチェインメイルだ。でも、それはムダな質問だよ。なぜなら、「なにごとだ〜」という声が向こうから聞こえてくるからさ。
シャイロン　これぞ、天の助け。
バッソー　こっちもまずいといえばまずいんだけどね。
GM　でも、よりまずいのは敵のほうなのは間違いない。彼らは、「また会おう」という捨て台詞を吐いて、その場を去る。で、代わりにやってきたのは、マリスさんともうひとり銀狼の部族らしい男の人だ。
レイルズ　ライバル登場かな。
GM　ちがうよ。この人はこの街の衛士長さ。
シャイロン　どうも、いにしえの部族です。
GM　そんな下手な芝居はしなくてもけっこう。マリスさんから事情を聞いていますから。
バッソー　勝手に事情を話すなよな。
GM　まあまあ。貴重な情報をもたらしてくれたことで、彼らはきみたちのことを信用することにしたんだよ。そして、道中安全に行けるようにと、戦(いくさ)に関する情報を教えてくれるんだ。
シャイロン　それは聞いておこう。
GM　とにかく、後方に回りこんでいる敵の別働隊はこちらから反対に奇襲を仕掛けて倒す。そして、正面からやってくる大部隊には、森の中でゲリラ戦を挑(いど)む。地の利を生かせば、いかな大部隊でも食い止められると、彼は自信満々だ。
ビーン　うまくいくことを祈っているよ。
GM　このシレーネの街から東にすこし行ったところに、南北に流れている川がある。この川ぞいに南に向かうルートを取りたまえ、と衛士隊長は忠告してくれる。そして、いくばくかの報酬(ほうしゅう)もくれる。それから、もし銀狼フェネスに会ったなら、我等を導いてくれなかったことに対して、恨(うら)みのひとつでもいっておいてくれ、と彼は苦笑いする。それから、銀狼の部族に襲われるのはおもしろくなかろうと、通行証のようなものを彼の名前で書いてくれる。これを見せれば、銀狼の部族なら



ば、たいていの者がきみたちに協力してくれるだろう。

レイルズ　やれ、ありがたい。これで敵がずいぶんと減った。

バッソー　ああ、助けようとしている者から狙われるのはたまらんからな。——ところで、おっさん。

GM　こら、だれがおっさんじゃい！

バッソー　剣の牙の公爵ってだれだ？

GM　暗黒の民の貴族のひとりだそうだ。非常に残虐(ざんぎゃく)な戦士として知られていて、このイスカリアから東方へと侵略している軍団の中では、有力者のひとりとして数えられている。貴族とはいえ、軍団を率いたりはせず、手練(てだれ)の仲間を集めて、遊撃隊のようなことをしている。しかも、彼は密林の猛虎バルバスのビーストマスターでもあり、神王と呼ばれる人物の側近のひとりとも伝えられている。

ビーン　つまり、こいつが当面の敵なわけだ。

サイア　きっと、じゃましてくるのよ。

GM　それはどうかわからないけどね。

ビーン　そんなことで、恐れるようなビーン君じゃない。とにかく、場所もわかった、銀狼の民の信用も得た。後は、会合の地へ向かうのみ。さあ、旅立ちだ。

GM　はいはい、了解。そして、きみたちの行く手には何が待ち受けているかは、来月号以降のお楽しみ。

今月はこれで終わりではない！

お待ちかね「クリスタニア論文」優秀作品の発表を次のページで行います。キミの作品ははたしてあるか⁉

漂流伝説
クリスタニア
番外編

クリスタニアとはこーゆー所だ！ 応募論文発表

本年1月号から3月号まで、3カ月にわたって募集した読者参加イベント"クリスタニアとは、こーゆー所だ"。お待たせしました、よーやく発表であります。この栄光のページに登場できた8人のラッキー野郎よ（アレ、女性もいたかな）、オメデトサン!!

水野良の感謝感激コメントだ！

たくさんの論文を送っていただきまして、本当にありがとうございました。お題が自由だったこともあり、本当にありとあらゆる内容の論文が送られてきていまして、皆さんの熱意と迫力に圧倒されてしまいました。どれを掲載するか、本当に迷ったのですが、いろいろな意味で個性的なものをピック・アップすることに決めました。

たとえば、紀行文という形式で書いてきてくれた「ヒロシ・ザ・バード」さん。詩を送ってくれた松山智喜さんなどは、独創的な形式が選考の理由です。「スニーカーを履いた猫」さんの地図もすごい。これほどまで手間をかけてくれれば、こちらも紹介したくなってきます。

ギャグっぽいのも一点選ぶつもりでいましたが、熊田さんの論文とGOLDさんのイラストがいちばんインパクトがあったので。一方、「南雲……」さんと寺谷さんの論文は、その緻密さとクリスタニアらしさがよく出ている設定だったのが、選考の理由です。梅津さんの論文も異様な迫力があり、すごいと思いました。それに、「PCが迷いこんだらどうなるか」の考察が楽しい。そのまま連載に使いたいぐらいですね。

もちろん、選に洩れた論文の中にも秀作はたくさんありました。それらすべてを紹介できず、本当に残念です。

ああ！ 嘘か真か！猟奇と悪夢の世界

白蛇の森

埼玉県・梅津裕一

クリスタニアには古来より神獣の民といわれる種族が住んでいる。そのなかの一部族に、白蛇の女王《ヴェルディア》という神獣を崇拝している蛇人族がある。彼らの支配している蒸気に満ちた密林地帯が《白蛇の森》である。蛇の神獣といえば他にも虹色の大蛇ルーミスが知られているが、彼らの信奉者たちがリザードマンからなるのに対し、ヴェルディアの信奉者である蛇人族はその名のとおり、ふだんは美しい人間の姿をしている。

白蛇の森は他の神獣の民から、そのあまりに異様な生態系によって恐れられている。この地の生物相に、蛇の特徴をもたないものはない。森で暮らす生物は皆、蛇の姿をしているのである。たとえば蛇人族のあいだで害虫とされているヒラミウという昆虫は、体長1センチほどの蛇の体の透明な羽をつけ、飛行しながら他の生物に嚙みついて血をすする。ほかにも原色の羽をちらつかせながら蒸気のなかを舞う蛇蝶、角の部分が蛇の形をしている蛇かぶとなども生息している。

さらに驚くべきことに、蛇の姿をしているのは動物や昆虫といった生物に限ったことではない。この森の植物もすべて蛇の特徴をもった、半植物半動物というべき存在なのである。樹木の枝の先には、蛇の胴と口がついている。これはただの飾りではなく、地中から栄養が摂取できなくなったときに、昆虫や小さな蛇、そしてほかの木を「食べる」ためなのである。木と木が互いに枝をからみつかせながら、相手を捕食しようとしているなどという光景は、白蛇の森では日常茶飯事である。

この森に誤って入ってしまった者は、蒸し暑い白い蒸気の中に無数にうごめく蛇の群れ、しつこくまとわりついてくるヒラミウ、手に嚙みついてこようとする木の枝、そして深紅の花のなかからぬるりと顔を出す蛇といったものを経験することになる。おまけにこの森の蛇たちはみな猛毒を持っている。正常な神経の持ち主ならおそらく発狂してしまうだろう。私なら一億円もらってもこんなアブナい森には入りたくない。白蛇の森はまさに悪夢の地なのである――

※編集部注：「白蛇の森」の一部抜粋。このほか、美しくもおぞましき白蛇の民や、恐るべき白蛇の女王などが続くが、スペースの関係上割愛する。最後に、同封されていた「白蛇の森にPCたちが迷いこんだらどうなるか」を掲載する（笑えます）。

○いつになってもつれないサイアやマリスをあきらめて、ゾノグニ（元気の出る木の葉）を嚙んで勇気を出し、白蛇の民の乱交に参加しようとする**レイルズ**。

○ドワーフは（まずいので）喰われないと安心し、もともと商売という概念のない白蛇の民に詐欺まがいの行為を行うが結局バレて、沸騰湖に投げこまれ、ゆでドワーフになりかかる**シャイロン**。

○ピラミッドの蛇の象眼に使われている宝石をこっそり取りだそうとするが、運悪く白蛇の民に見つかってしまい、ファイアボルトの集中砲火をくらう**バッソー**。

○白蛇の民の美人さんたちに悩殺されてしまい、あやうく童○を奪われそうになる**ビーン**。

○白蛇の森に入ったとたん、蛇だらけ攻撃に失神し、目をさましたところ親切に介抱してくれた白蛇の民の男性の○×をモロに見てしまい、「もうお嫁に行けない」と泣きじゃくる**サイア**。（白蛇の民は男女とも衣服を身につけない）

○「銀狼、それはおいしそうね♡」と白蛇の女王の興味をおもいっきり買ってしまい、あぶなくヴェルディアの晩餐になりかける**マリス**。



▲鹿児島県・GOLD

レイヨウの部族の住む岩石地帯

東京都・南雲忠一日本イチィ！

私が考えた地方は、ソイルブラックといって岩石地帯です。

岩石の色はすべてブルーブラックで、岩と石と薬木（やくぼく）と清水だけの地方で、そこにはハゲワシと神獣の民が１部族住んでいる。また、気候は冷涼で風速３～５メートルの冷たい南風が吹く寒い地方です。

この地方の神獣の民の部族名は、マーシス。信仰している神獣は「黒石のクリップスプリンガー(レイヨウの仲間)」マイドス。マイドスはマーファのお友だちだったころがあるのです。マーシス族は、約100人の少数部族で、善良な客にはとても親切な革新的部族です。

この地方の清水は、絶対に凍らないし、マーシス族の人々にはただの水だが、他の部族の戦士にはどくで、魔法使いには精神安定をもたらし、盗賊にはなんのへんてつもない水である（薬木と清水をまぜたウッドワインは、ノンアルコールでだれでもおいしく飲める）。

この地方の北西には、幻（まぼろし）の岩石地帯がある。ここにはマイドスが住んでいる。幻の岩の上は通れない。また、この地域は、永続するディスペルマジックがかかっており、いっさいの魔法は無力化する。マイドスと会うことができるのは長老のみである。

マーシス族は、自由を愛する民なので、権力はない。平等の世界をつくっている。「自由をゆるさない支配者には、全滅するか自由を勝ちとる」、これはマーシス族の標語ですが、一度しかいままでに実行されていません。(一部抜粋)

魔の雪原と氷雪の熊

北海道・寺谷昌芳

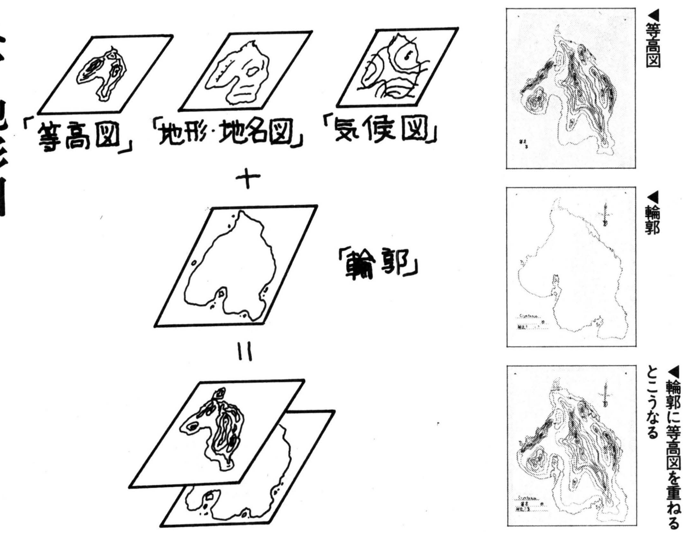
クリスタニアの一角には、魔の雪原といわれる広大な氷河地帯がある。そこは、氷の精霊の力が強く働き、ふだん神獣の民たちはここを訪れることはない。この氷河地帯のほぼ中心に、奇妙な縦穴が無数にある。この穴はどれも同じ大きさでほぼ円形である。じつはここで、神々の時代の最終戦争のとき、光の神々のひとりが神殺しのドラゴンと、戦った場所とされている。この穴は、ドラゴンのブレスでできたもので、長いもので数㎞にもおよんでいる。この穴には、白熊に変身する神獣の民が住んでいて、またこの穴のいちばん奥には氷雪の熊と、呼ばれる神獣がいるといわれている。その神獣こそ、この地で神殺しのドラゴンとの戦いで果てた光の神である。

ここに住む神獣の民は、他の神獣の民たちと接触したことがなく、まったく謎に包まれた民である。(一部抜粋)

クリスタニア地形図

岩手県・スニーカーを履いた猫

※編集部注：「クリスタニア地形図」は、白地の紙に描かれたクリスタニア大陸全体の「輪郭」、土地の高低を表す等高線が描かれた「等高図」、主な湖・山脈・低地などの名称およびそのエリアが記入された「地形・地名図」、亜寒帯気候・熱帯雨林気候など気候分布が描かれた「気候図」の４枚からなる。「輪郭」以外の３枚は透明な紙(？)に描かれており、それぞれ、「輪郭」の上に重ねて使用する。



精霊の洞窟

兵庫県・ヒロシ・ザ・バード

私がその地を訪れたのは、３周期ほど前のことであるが、クリスタニア中を放浪している私にとってもあれほど偉大さと畏怖の念を感じた場所は、まったくないといってもよい。いまから述べるのは〝精霊の洞穴〟と呼ばれる洞窟と、それをとりかこむ精霊力あふれる土地のことだ。

詳細はあとで述べるとして、概略を記す。そこは、大陸のほぼ最南西に位置し、その北すぐに原住民が住居を有している。驚くべきことだが、彼ら（グレイヤール族と自ら称している）はシェイプチェンジャーではない。古くから〝空の王さま〟という神を信仰しているからである。〝空の王さま〟は、いろいろな姿をとって洞穴の上に浮かぶそうである。私が偶然、目にしたその姿は、まぎれもなく風の霊王ジンであった。そこから推測すると、〝空の王さま〟とは〝精霊の洞穴〟をときおり監視しにくる四大精霊王であろう。(一部抜粋)

神獣の民の村の名所 血の池

栃木県・熊田大樹

神獣たちの村にひとつはある。神獣の民の女性が人間の姿に戻ったとき、その裸体を見た男どもから吹きだされた鼻血がたまってできる。

この池をねらって夜になると、飢えた吸血コウモリや、たまにはポリシーをなくしたバンパイヤなどもやってくる。あ～なさけない。

クリスタニアの詩

大分県・松山智喜

運命に導かれし者たちよ
神の大地に光の森を求めよ
揺るぐことのない大地の恵み
空を舞う風の乙女
真実を知る光の森の神殿よ
未来を担う神聖なる者たちに
閉ざされた闇の扉を開け給え
天駆ける古き竜よ
忘却の大地に今
すべてを解放せん事を

FROM CRYSTANIA

今回、作品が掲載された８人、そして論文を送ってくれた方のなかから抽選で10人、合わせて18人に、コンプ特製原稿用紙（水野良サイン入り）を送ります、パチパチパチ。

さて、大好評を得た〝クリスタニア論文〟に続く、読者参加イベント第２弾を、今回から開始します。しかも２本立てだゼ！

●募集①神獣イラスト・コンテスト

キミの考えたクリスタニアの神獣をイラストにして送れ。ハガキ１枚につき１体のみ。神獣の名前や、ちょっとしたコメントくらいはＯＫだが、あまり細かい説明文はだめ。あくまでイラストで勝負だ。なるべく黒のペンやボールペンで描いてね。

●募集②クリスタニア名所案内

クリスタニア各地の、変わった地形・風俗等を報告せよ！　ただし１枚のハガキにつき１アイデアのみ。

募集①、②ともハガキでの応募のみ。封書などはすべて不可です。ではヨロシク！

史上最強

ロードス島戦記 商店

精力絶倫

秘密の大図解

まいど！「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。今回は、なぜかいままで明らかにされていませんでした当商店の見取図を紹介いたします。おっと、キャラコンの投票のほうもみなさまよろしくくっ！



ロードス島戦記商店、店舗案内！

今回は、皆様にロードス島商店・本店（といっても支店があるわけじゃない）をご案内しましょう。場所はどこですかって？　企業秘密なのでお答えできません。あしからず。

❶商品直販部：所在地が秘密なのに、なぜか直販もおこなっている。ロードス関連商品ならなんでも揃うパラダイス。

❷大旦那の部屋：正体不明のオーナー。ミスターXだとか暗闇指令だとか様々な呼ばれ方をするが、正体を知っているのは大番頭と若旦那だけ。

❸若旦那の部屋：若旦那とは、なんと水野良のこと。この座敷牢でワープロに向かう姿は痛々しいものがある。

❹ドワーフの大トンネル：若旦那のワープロの下には、盛り場に通じている秘密の抜け道がある。ときおり封鎖されてしまい、この状態をカンヅメという。

❺大番頭の部屋：店の実権を握っていると噂される大番頭は、この部屋でロードスによる世界制覇を狙っている。

❻研究開発室：別名タコ部屋。新製品の開発と強度テストなどがおこなわれる。この部屋で生活している丁稚多数。

❼商品倉庫：在庫残り少。

（隠密丁稚・への十八番の報告より）

メガドラで遊びつつ、若き日の思い出にひたる水野ではあった

水野良戦記 9

遅ればせながら、メガドライブを買った。「ゴールデン・アックス」を遊びたいためだ。ゲームセンターで遊んだときと、同じ迫力で十分に堪能できた。

最近でこそ行かなくなったが、その昔、水野はゲームセンターに行きまくっていた時代がある。とくに大学に入ってからはひどかった。なにしろ、校門のすぐ前にゲームセンターが控えているのである。結局、大学には行ったものの校門をくぐることなく、家に帰ったこともしばしばあった。大学に通っているのだか、ゲームセンターに通っているのだかわからない毎日だった。

当時、得意にしていたゲームが「B−WING」というシューティングゲームで、ウイングの種類のバリエーションがなかなか楽しく、しかもアドベンチャー・ゲーム的な要素もあり、反射神経がそれほど必要ではなかたことが嬉(うれ)しいゲームだった。

他にも好きなゲームはいろいろあった。これらのゲームは、もはやどこに行っても遊ぶことはできない。残念な話だ。昔の名作ゲームが、ＰＣエンジンやメガドライブなどのソフトとして復活してほしいものだと、「ゴールデン・アックス」を遊びながら、水野はふと思ったのであった。

懺悔でございます

先月号で「イラストコーナーを今後も続けていく」といっておきながら、いきなりお休みをいただいてしまいました。まことに申し訳ございません。次号では必ず復活させますので、平にご容赦(ようしゃ)を！

さて、キャラクターコンテストの締切（5月31日の消印まで有効です）が近づいてまいりました。身を持ち崩さない程度に(笑)ラストスパートがんばってくださいませ！　官製ハガキにお好きなキャラ１名を書いて「ロードス島戦記商店キャラコン係」までどうぞ。発表は本誌８月号でおこなう予定です。

また、ロードス島戦記RPGのルールに関するご質問は「ロードス島戦記商店ルール係」までお願いいたします。

（平謝りの大番頭）

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係

「ロードス島商店の大番頭、小番頭、若旦那、お抱え絵師（ふじたゆきひさ）に、愛と感動とはげましのハガキを出そう」キャンペーン、ただいま全国的に実施中！　お願いします（商店従業員一同）

New Product ディードリットのフィギュア新登場

メタルフィギュア、ソフビキットと『ロードス島戦記』の３Ｄ商品を手がけている海洋堂から、またまたニューアイテムが登場！　今度は塩ビ製フィギュアだ!!



▲まるで博多人形のような無塗装状態。「○○サン、コレニアナタノ名前ヲ、ツケテモイイデスカ？」(笑)とかいってみたくなる。なんちて



◀塗装済みの商品。左の写真は、ほぼ原寸大。造型は、結城信輝(アニメ版キャラデザイン)バージョンだそうだ

今回発売されるディードリットは、塩化ビニール製（通称：塩ビ）のフィギュアだ。原型は去年発売されたディードリットのソフビキットを担当した寺岡邦明。パーツ数は１個――つまり、全身が一発で型抜きされている画期的なものだ。また、通常ガレージキットだと普通のプラモデルのようなインジェクション（射出成形）キットということはありえなかったのだが、このキットは初めてインジェクションでつくられている。

材質の塩ビとは、通称ガシャポンと呼ばれているカプセル人形と同じ材質で、消しゴムによく似た柔らかい材質だ。もちろん、メタルプライマーや、サーフェーサーのような下地塗装用の塗料を塗ることによって、普通の模型と同じように塗れる。

発売はビデオ第１巻と同じ６月30日が予定されている。気になる価格は、700円(税別）と、とってもリーズナブル。この価格はガレージキットとしては画期的な価格だ。

この第１弾の後にも、第２、第３弾の発売が予定されている。

プレゼント

今月は、このディードリットのキットのフィギュアを、なんと20名様にプレゼント。官製ハガキに、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号を書き、〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷ＫＴビル 月刊コンプティーク編集部「ロードス島塩ビフィギュアプレゼント」係まで。締切りは、６月７日(要必着)。なお、プレゼント当選者の発表は９月号のこのページで。商品は７月上旬に発送の予定です。

※海洋堂への問い合せは、TEL03(770)6410 ジーベック海洋堂販売事業部まで。

クロちゃんのRPG千夜一夜

VOL.33

四大奇書はRPGだ

中国シリーズも、つい勢いで第3回になだれ込んでしまいました。今回は、あの『西遊記』をはじめとする中国古典の四大奇書が、じつはRPGの元祖だったという、大胆な仮説を立ててみました!?

黒田幸弘

第188夜 クロちゃんの忙しい毎日

去年はいろいろな仕事が重なって、ものすごく忙しかったんだけど、年が変わっても、さっぱり楽にならないんだ。おかしいなあ。たしか〝今年は仕事をしないぞ〟宣言をしたはずなんだけどなあ。

「あれ、黒田さん、そんなことをいいましたっけ？　覚えてないなあ」

「あー、もう忘れてるの？　去年はむちゃくちゃなスケジュールで働いたから、来年は仕事をしないぞ〜って、ヤケになって宣言したんだよ。だから今年は仕事をしてないのだ」

「そういえば『クロちゃんのＲＰＧ千夜一夜』も、いつも原稿が遅いですね」

「ま、まあ、しょうがないよ。なにしろ今年は仕事をしない年なのだ」

「でも、今月は、いつもより早く書いてくださいよ。なにしろ印刷所が、ゴールデンウィークのせいで、休みばかりなんです。だから締め切りを早めないと……」

「ゴールデンウィーク？」

ということで、カレンダーをよく見ると、あれま、こりゃすごい。休日ばかりじゃないか。

「うーむ、知らなかった。いつの間にこんなに休みが増えたんだろう？」

「え、知らなかったんですか。ひょっとして黒田さんの子供のころは、まだ天長節（４／29）とか明治節（11／３）とかいってたりして……」

「こらこら、他人をかってに戦前生まれにするな！」

「でも、日曜と祝日が重なると振り替え休日になるとか、休日の間の日は自動的に休みになるとか、なんで知らないんです？」

「聞いたことくらいはあるかな。でもボクは、もう10年くらいフリーでやってるもの。フリーには盆も正月もないから、休日なんか関係ないんだよ」

「おやまあ、お気の毒に！」

へいへい、ありがとうございます。でも、気の毒がってもらっても、べつに締め切りが延びるわけじゃないのが、頭の痛いところなんだ。しかし、このカレンダーを見ると、今月よりも来月のほうが大変じゃないのかな。ちょうど締め切りがゴールデンウィークに重なって、そのころは休日ばかりだよ。

「あ、そんなことはないですよ。来月はわりと楽なんです。だって黒田さんのほうで、休日に原稿を書いてくれれば、編集のほうは安心して遊びにいけますからね」

「……！」

第189夜 おくんちには龍退治

というわけで今回は、またまた中国ネタが続くのだ。しかし、いろんなパターンを使ってしまったからなあ。今回はいったいどうしようかしらん。

「この話はどうなんです？」

「あ、その話ねえ、うーん、しょうもない話なんだけどなあ」

●

ＲＰＧをやってるときは、あまり真剣に考えないようだけど、外国に行けば言葉の問題は大きいよね。だからマスターの中に、外国の言葉について、わりあいにシビアな判定をするやつがいても、おかしくはないんだけど……。

「きみたちは東方の大きな都に着いた。この町には皇帝が住んでいる、ということだよ。町はかなりにぎやかだね」

「なんでにぎやかなのか、通行人に聞いてみよう」

「ニーハオ、いまこの国は、ちょうど年に一度のお祭りアルよ。明日は広場で、皇帝陛下の前で、か……怪物どもが、たた……戦うアルね」

「聞いたか！」

「怪物が戦う！　ということは、闘技場でトーナメントがあるのかな？」

「たぶんそうだよ。おい、その戦いには、どんな怪物が出てくるんだ？」

「そうアルねえ。もちろんト、トラ……トラゴンがでるアル」

「トラゴン？　ドラゴンのことかな」

「あ、そうそう、そうアルよ」

「なるほど、こりゃ楽しみだぜ。ひさしぶりにドラゴンと戦えるぞ」

「でも、もう、対戦相手は決まってるんじゃないかな」

「そんなの、かまうもんか。殴り込ん

でしまえばいいのさ」

というわけで、パーティは闘技会に飛び入りをするつもりでで、一晩中武器を磨いたんだ。そして次の日。

「広場のまわりには、人がおおぜい集まってる。そして宮殿のバルコニーから、皇帝が広場を眺めてるよ」

「よし、舞台としては文句ないな。あとはドラゴンが……」

「ドラがジャーンと鳴って、太鼓が響きだし、ドラゴンが出てきた」

「よし、みんな、突っ込め！」

というわけで、パーティが広場に突撃すると、観客は悲鳴をあげて大騒ぎ。そして敵のドラゴンを見ると……

「えーと、きみたちの前には緑色の龍がいる。しかし、その龍の下についている、棒をささえていた男たちが、半分くらい逃げちゃったんで、地面に長い身体をひきずってるよ」

「棒？　何だいそれ？」

「私はわかったよ。よーするに〝長崎の蛇踊り〟なんだろ、マスター」

「うん」

「またかよ……おい、マスター。おれたちゃ帰るぜ！」

「おっと、待った。そうはいかないよ。皇帝の兵隊がまわりを囲んでるぜ。なんせ武器を持った狼藉者が、祭りをぶちこわしたんだからね」

「ま、まってくれ、皇帝陛下。俺たちは怪しい者じゃない」

「そのような武器を持って、どこが怪しくないといえるのじゃ？」

「う一、じつは……あっしらは、旅の芸人でして……この武器を使って、ドラゴンといっしょに剣舞を踊るところなんですよ」

「そ、そうなんです……それ、みんな踊れっ」

「そんな、急に踊れっていわれてもねえ……しょうがないなあ。あ、それ、踊る阿呆に見る阿呆……」

●

「そうとうしょーもない話ですねえ」

「だから最初にいったじゃないの！」

「あんまりバカなことをやってると、中国大使館から抗議がきますよ」

「うーむ、それも困るなあ……じゃあ、もうすこしまじめな話にしようか」



第190夜 中国の四大奇書

しかし、まじめな話といってもねえ。そう簡単にはいかないよ。そうだなあ。中国といえば四大奇書の話でもしようかな。

えーと、そもそも中国には、四大奇書と呼ばれる、大長編小説があるんだ。『三國志演義』『西遊記』『水滸伝』『金瓶梅』の４作だね。

これらの話の元には、歴史上の事件があったんだ。『三國志演義』は、ごぞんじ魏・蜀・呉の３国の覇権の争いだし、『西遊記』は唐の玄奘三蔵のインド旅行記だし、『水滸伝』と、『金瓶梅』は北宋の末ごろの話なんだ。

しかし、これらの話は、民衆の間で語り伝えられる間に、だんだん脚色されて、話が変わって（別の見かたではおもしろくなって）きてねえ。なかには劇や詩のネタになったのもあるけど、だいたいの話は、宋王朝以降にさかんになった、盛り場での講釈（いまの講談のようなもの）のネタで有名になったんだよ。なにしろテレビも雑誌もない時代だから、こういった語り物はすごい人気があったようだね。

こうして講釈がさかんになると、その元ネタとして、お話を講釈の目安になるように、百回〜百二十回に分けてまとめた本が出たんだ。そして出版が盛んになった元王朝から明王朝の時代（13〜17世紀）に、どの作品も、いまのような長編小説にまとめられたんだよ。

そしてボクはここに、この四大奇書はすべてＲＰＧに関係ある！　という説を出そうかと思ってるんだ。なんと中国人はＲＰＧの元祖だった、というわけさ。

「また、黒田さんは、ネタが苦しいからといって、いいかげんな話をしないでくださいよ」

「おいおい、そんなにいいかげんな話じゃないんだよ。たとえば『西遊記』は……」

第191夜 坊主を食って長生きしよう

まあ、中国でのＲＰＧといえば、いきなり登場してもおかしくないのが、この『西遊記』なんだ。話は誰でも知ってると思うけど、石から生まれた石猿の孫悟空が、世界をまたにかけて暴れまわる話だよ。

「ちょっと、黒田さん」

「なんだよ、話の腰を折らんでくれ」

「でも、孫悟空は『西遊記』じゃなくて、『ドラゴンボール』の主人公ですよ」

「……！」

えーい、外野の雑音は無視じゃ。孫悟空といえば、三蔵法師のお伴をして、天竺（いまのインド）へお経を取りにいく話じゃないか。編集者のくせに知らないのかねえ？

「あ、それなら、どこかで聞いたことありますよ。たしか仲間がいたでしょ」

そうそう、豚の姿をした猪八戒と、河童の化け物のような沙悟浄が、悟空たちの仲間になるんだ。そして４人でパーティを組んで、お経（つまり財宝だね）を手に入れるために天竺へと向かうわけ。この設定からして、まるっきりＲＰＧじゃないか。

「たしかに、そうですねえ。じゃあ、天竺の地底には、巨大なダンジョンがあるんですか？」

「そう、その地底では、ゴータマ・シッダールタとかいう悪の首領が待ちかまえて……いるわけないでしょ」

「なーんだ、つまらない！」

「でも、旅の途中で、孫悟空たちはいろいろな怪物と戦うんだよ」

『西遊記』に出てくる怪物は、いわゆる妖怪変化のたぐいだけどね。しかしこいつらが、三蔵法師を狙って次々に登場するから始末が悪い。

「なんで三蔵さんが、妖怪変化に狙われるんですか？」

「うーん、まあ、ひとつは〝いい男〟だったらしいんだね。だから女の妖怪に狙われるんだ」

「黒田さんとは反対ですね」

「ほっといてくれ……しかし、それよりも大きいのは、〝唐から来た坊主を食えば、不老長寿が得られる〟という話があるからなんだよ」

「じゃあ、三蔵法師というのは、不老長寿の薬ですか。生ける財宝ですね。うーむ、すごい。日本じゃ考えられないなあ」

「え、どうして？」

「だって〝坊主めくり〟で坊主が出てくると、みんなショックを受けるじゃないですか」

「……あまり関係ないんじゃない？」

「しかし、坊主を食えば長生きできるのなら、孫悟空たちも３人で、さっさと三蔵法師を食べちゃえばいいのにねえ。いったい何をしてたのかなあ？」

「お前は人食い人種か！」

第192夜 強すぎたらアカン

前にも説明したけど、三蔵法師というのは、唐の時代に実在した、玄奘三蔵という名僧のことなんだ。彼のインド旅行記は、『大唐西域記』という本にまとめられてるんだよ。

この本は、当時は知られていなかった外国の情報がいろいろ書かれていて、おもしろいうえにずいぶん貴重な資料だそうだ。いまでいえば……ＲＰＧのワールドガイドになるのかな？

「というわけで、『西遊記』はそのものずばりＲＰＧなんだよ」

「なるほどねえ、それじゃ『水滸伝』はどうなんです？」

そうだねえ、『水滸伝』はわりとまともな話で、魔術とか怪物はあまり出てこないんだ。そのかわり、素手で虎を殴り殺すような、怪物人間ならよく出てくるんだけどねェ。なにしろ北宋の時代に、108人の悪漢たちが、官憲に追われて梁山泊に集まってくる話だからなあ……あ、そうか、やっぱりこれもＲＰＧじゃないか。

「えっ、悪漢が警察に追われると、それでＲＰＧなんですか？」

「だからさ、梁山泊というのは、盗賊ギルドとか冒険者ギルドのようなものだと思いなさい。そして冒険者たちが、官憲という怪物と戦い、危なくなると逃げ込んでくるわけだ」

「うーん、ちょっと苦しいですね」

そうかなあ。でもこの『水滸伝』は、英雄（悪漢のことね）たちの個別の冒険談として見れば、最高におもしろいよ。後半の戦争になると、ちょいとつまらなくなってしまうけどね。

「へえ、なぜですか？」

「まあ、考えてみればわかるけど、物語の後半になると、英雄はすべて梁山泊に集まってしまうんだ。もうそれに対抗できる武将が残ってないから、あとは連戦連勝になっちゃうんだよ」

「ふーむ、なるほど。しかしそういうところはＲＰＧと同じだなあ」

「え、どこが？」

「ほら、もう最高レベルに達してしまって、マジックアイテムは山のようにあるわ、魔法はすべて知ってるわ、それでいてセコい冒険を繰り返す、アホなパーティがいるじゃないですか。それと同じですね」

第193夜 孔明よりも董卓

なんだかちょいとちがうような気もするけど、まあいいや。さてその次は、『三國志演義』とござい。

「ちょっと、黒田さん。『三國志演義』って、ようするにあの三國志ですか？」

「そうだよ」

「あの三國志の、どこがＲＰＧなんです？　べつにダンジョンも出てこないし、怪物もいないし、魔法もでてこないじゃないですか」

「ふっふっふ、甘い。まあ、あえていえば、そんなものはすべて『三國志演義』に入っているのだよ」



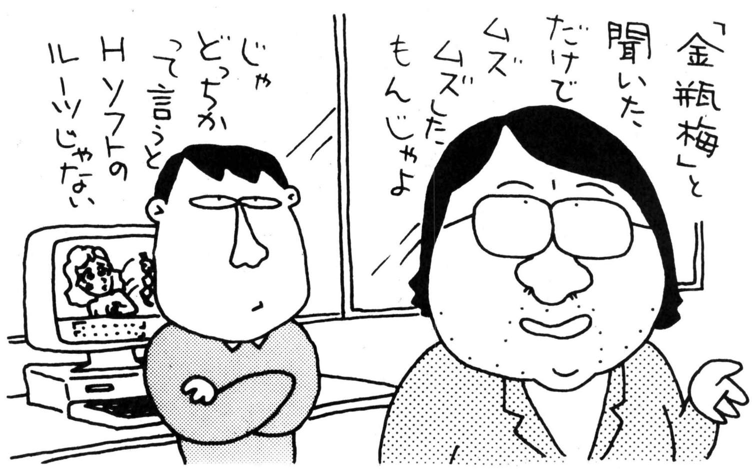
「どこにですか？」
「まず、ダンジョン。これは諸葛孔明のつくった〝八陣図〟がある。ただの野原に石を積んだものだけど、呉の名将陸遜が、あやうく虜にされそうになったんだ」
「それがダンジョンですか？」
「つぎに怪物、まあ人間にも呂布なんていう怪物がいるけどね。まともなモンスターといえば、南蛮の木鹿王が、豹、虎、毒蛇などを操る軍隊をもってるよ。もっともそれに対抗して、孔明は人工の怪物を戦場で使ったけどね」
「うーむ、モンスター対ロボットかあ」
「それから魔法。これも孔明の得意中の得意なんだ。祭壇をつくって北斗七星に祈り、赤壁の戦いでは、冬に南風を吹かせたからなあ。もっとも五丈原の戦いでは、自分の命を延ばそうとして失敗したけどね」
「ふーん、なるほど。あの三國志にも、ずいぶん変わった要素があるんですね。でも、みんな諸葛孔明がらみの話ばかりだなあ」
そうなんだよ。困ったことに『三國志演義』は蜀びいきだから、蜀のエースの孔明は、もう神様のような扱いをされてるんだ。だからこういった、ウソくさい話まで次々につくられたんだろうね。まあ『三國志演義』も、前半はおもしろいんだけど、途中から孔明が出てくると、話はとたんにつまらなくなってねえ……。
「すると黒田さんは、話の前半のほうがいいんですか。でも前半のほうは、あまりＲＰＧには関係ないみたいですけど……」
「そんなことはないよ。王侯貴族の領土争い、宮廷の陰謀、こういった要素は、ＲＰＧのキャンペーンが煮つまってきて、キャラクターが貴族になってしまえば、当然ながら起こりうることじゃないか。とくに、董卓の暴政なんか、ＲＰＧのシナリオをつくるうえで、なかなか参考になると思うよ」
「なるほど。孔明より董卓のほうが使えるわけですか。うーん、これは新説かもしれないぞ」
「……そういわれるとねえ。なんかニュアンスがちがうんだけどなぁ……」

第194夜 悪漢世にはばかる

「さて、これで３つか。四大奇書って、あとひとつは何でしたっけ？」
「えーと……あとひとつは……『金瓶梅』だったかな……」
「ふーん、その『金瓶梅』って、どんなところがＲＰＧなんですか？」
と、まともに聞かれると、いちばん困るのがこの『金瓶梅』なんだ。じつはこの作品の元は、あの『水滸伝』なんだもの。
『水滸伝』の中に、虎を素手で殴り殺した、武松という英雄がいるんだけど、じつは彼の兄の武大という男が、奥さんに浮気され、毒殺されてしまうんだ。それを知った武松は、兄嫁の潘金蓮と、その恋人の西門慶を殺し、その罪で流刑になる、というのが『水滸伝』のお話。
ところが『金瓶梅』では、武松は兄の仇を討ちそこなって、危うく生き残った西門慶は、数人の女性を囲って、その後も悪事のかぎりを尽くす……といったふうに改作されてるんだよ。
「だから、その西門慶のどこがＲＰＧなんですか？」
うーむ、けっこうねばるなあ。まあ、この『金瓶梅』は、その昔は好色本、ようするにエッチな小説とされてたんだ。しかし最近では、悪漢西門慶をめぐる、当時（といっても舞台となる北宋時代じゃなくて、小説が書かれた明のころだけどね）の世相を伝える小説として注目されてるんだよ。
「なるほどね。でもどこがＲＰＧ……」
「だから……『金瓶梅』は、ＲＰＧがファンタジーだけでなく、ピカレスクロマン（悪漢小説）のような、冒険小説の分野にまで広がっていく過程での、重要な作品なんだよ！」
「ほんとですかぁ？」
「……ノーコメント」

第195夜 いけねェ、一作忘れてた！

「というわけで、中国の四大奇書は、すべてＲＰＧに関係がある、というわけさ。わかったかな？」
「まあ、そうみたいですね。しかし今回の黒田さんには感心しましたよ」
「え、何かあったかな？」
「いやね、よくあれだけ、わけのわからん説をつくって、次々とこじつけられるなあ、と思いましてね」
「……」
「それじゃまた、来月はよろしくお願いします」
うーむ、おもわず声を失ってしまったわい。たしかに後半は苦しかったからなあ。正直いって、いまいちばんプレイされてる、ファンタジーＲＰＧに関係があるのは、最初の『西遊記』だけだったからなあ。まあ、いいか。
というわけで、原稿をアップしてから、机の上を整理してたら、あ、いけない、怪奇小説集の『聊斎志異』を取りあげるのを忘れてたぞ。しょうがない。次回はお化け特集だ！



ドリッピー・アドベンチャーの初級編

初級の人、苦手の人、英語の近道へどうぞ


先生は名優、オーソン・ウェルスだ！

"ドリッピー旋風"というのをあなたは知っていますか。いま下は中学生から上は70代の年輩者まで、その向学心を捕えて放さない不思議な雨粒小僧が、日本中で話題になっている。

"ドリッピー"をまだ知らない方のために説明すると、この"ドリッピー"は、イングリッシュ・アドベンチャーの初級向け教材『家出のドリッピー』の主人公。生まれたばかりで、たどたどしい英語しかしゃべれない雨のしずくのドリッピーが、ちょっとしたわがままから家出し、たくさんの冒険をしながら英語を身につけていくという設定。

なにしろ、英語と聞いただけで頭が痛くなるほどがんこな英語嫌いも、知らず知らずのうちに引き込まれて、"気がついたら英語が趣味になっている"というからすごい。

録音状態が最高にいい、BGMが美しい、絵がきれいでかわいい、そして何よりもドリッピーの声がなんとも親しみやすく温かいのが"ドリッピー旋風"の秘密らしいのだが、それもそのはず、この教材のスタッフは、驚異の英語教材『追跡』のメンバーと同じなのだ。

血の通った朗読は、後にも先にもこれ以上の名優は出ないだろうといわれたO・ウェルス、それにジェリー・ルイスなどの人気スターたち。ストーリーもこれまた『ゲームの達人』、最新作『時間の砂』などの小説で、全世界に1億人以上の読者を持つNo.1作家、シドニィ・シェルダン。これほどの教授陣がそろえば面白くないはずがない。

『ドリッピー』は12章、1年で完結する。2年目は自動的に初・中級コースの『コインの冒険』に進級するが、途中退会は常に自由。受講会費は教材費、送料込みで、カセットの場合は4,000円(税別)、CDは月4,500円(税別)。第1回目を聴いてみて、不要なら返品できる無料試聴制度があるから安心して申し込める。

試聴の申し込みは、このページに、アカデミー出版から申し込み用はがきが提供されていますので、それを利用して下さい。

早く教材の欲しい人は、EA事

RPGの王国 メルアレード

構成／冒険企画局



「恐るべきはその姿である。背丈は100マータもあるだろうか。いな1000マータも越えるかもしれない。あまりに巨大なので自分で自分のしっぽを見られる上天気がない。その怪物がある日突然飛んだ。風がもうもうと舞い上がり、あたりは１千年の間、嵐になった。巨大な怪物は雰のない天空に達すると、自らのしっぽをふり返った。しっぽと思えたそれが、同様にこちらをふり返っているのが見えた。一匹の二匹が初めて出会い、二匹の一匹は混乱し海に落ちた。以来怪物は二度と天に登らなかった。だから幸せだった」

（著者不詳『竜に聞いた６つの話』より）

国王あいさつ

アマムラ「陛下。わきあか元国王の軍が、城を取り囲んでますぞ」

わきあか「かつらが謀反を起こしてから、はや４カ月。ついに私が復権するときがきたのだ〜っ！」

かつら「ついにこの日がきたか。しかし、後悔はしていないぞ。男たるもの、野望のひとつももたなくてはな……さて、僕はこれから出陣する。アマムラ、世話になったな……さらばだ……」

アマムラ「へ……陛下……」

わきあか「あらら。なんか気の毒になってきちゃったな」

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷ＫＴビル月刊コンプティーク
「ＲＰＧの王国メルアレード」係

年中無休のアイテムショップ マジカル・ランプ



東面の魔道師

発売元／ホビージャパン
価　格／2500円(税別)
問合せ／03-354-9341

小さなものは紙切れから、大きなものは王座まで、なんでもそろうアイテムショップ『マジカル・ランプ』はこちらだよ。さあいらっしゃい！　いらっしゃ〜い！

ひと言にＲＰＧといっても、ファンタジー、ＳＦ、ホラーなどいろいろなジャンルがある。その中でも『ワースブレイド』は、ひときわ異彩を放つロボット・ファンタジーというジャンルのＲＰＧである。そして今回その『ワースブレイド』に、待望のシナリオ集『東面の魔道師』がでた。

この『東面の魔道師』には、スタートセットについていたシナリオの続編にあたるのが１本、首都アレイルを舞台としたものが１本の、計２本のシナリオが入っている。

えっ？　２本だけ！　という人もご安心を。そのほかにもワースワールドの拠点であるアレイ・モア王国の地理、歴史、その首都アレイルの各街区を詳しく解説してあり、内容十分。しかも巻末には冒険プロット集もついていて、諸設定と組み合わせればたくさんのシナリオがつくれる仕組みになっている。

シナリオだけでなく、マスタリングの幅を広げる意味でも、『東面の魔道師』はワースマスターにぜひおすすめアイテムだぜ！

今月のプレゼント

さあ、恒例のプレゼントだ！　ワースファン必見の『東面の魔道師』、今月もラッキーな読者５名にご進呈一っ!!

今月の評判アイテム

●え〜、ここで評判アイテムを使って、だじゃれをいくつか……。「タイタン」を読む前に、ごはんをたいたんだ。「ワープス」をやっている女の人を見て、わーブスと思った。「ナイトメア・ハンター」を読むとき、メガネがないと目は見えない。本屋に行くと「ソードワールド」が相当あるど。「フォーリナー」を放り投げる。どーです？

〈愛媛県・オタクセブン〉

◎お〜い、山田君、オタクセブンのざぶとん、全部取っちゃいなさい。



◀神奈川県／やまとかえで
無限の可能性を秘めたRPGですよね



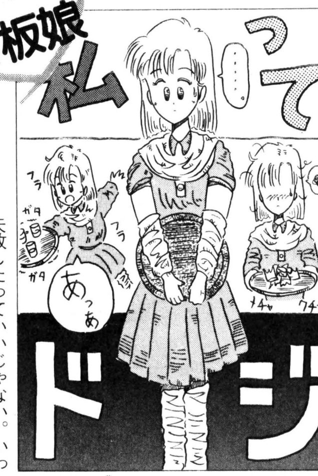
◀石川県／たわわ
君を待つのは感動か？それとも発狂か？

 イラスト／大野真実、わきあかつぐみ



へい、らっしゃい！　今月も、べっぴんな看板娘が来てくれたぜ。とはいえ……ああっ!?　パリーン！　……あ〜、これで割れたコップは87個目……。いやはや、お客は増えたんだけど、今月は赤字を覚悟しといたほうがよさそうだな……。

今月の看板娘



◀大阪府／つみさま

矢敗したっていいじゃない。いっしょうけんめいやるのが大事だよ

お助け人参上!!（読者レポート）

Q1. 質問です。ズバリ最強のモンスターとは何でしょう？

A. やはりそれは、自分自身だと思います。自分の中にいる、それこそモンスターのような醜く卑しい心。それは、どんなに強力な剣をもってしても、倒せるものではないのですから……。

〈愛知県／ＨＡＮＮＡＹ〉

A. それは美しい女性（もしくは美男子）です。このような人に「お・ね・が・い♡」なんていわれたら、冒険者は「たとえ火の中・水の中、ドラゴン・デーモン何でもこい！」となってしまうことでしょう。

〈兵庫県／無敵の騎士アルバート〉

A. やはりドラゴンでしょう。いや、ドラゴンは最強でなければならないのです。最近では、ドラゴンスレイヤーと呼ばれる人が多くなってきていますが、これはあまりよいこととは思えません。“竜殺し”の名は、真の勇者にのみ与えられる称号なのですから。

〈東京都／鮎川流生〉

◎予想されていたことですが、この質問はかなり反響を呼んでしまいました。あなたは、何が最強だと思います？



◀東京都／ＩＷＡＫＯ

昔は、魔女といえば“ほうき”だったよなぁ

Q2. ど〜したら、RPGをやっている人を見つけることができますか？

A. 友だちになり、遊んでいるときにさりげなく「ＲＰＧに興味ある？」と聞いてみることです（とても簡単）。

〈神奈川県／女魔術師ジェバ＝ロイラ〉

A. ほう、お前はそう考えるのか？　俺はこうだ、よく聞けよ……グー。

〈愛知県／だよ〜ん しばちゃん〉

A. やっている人を捜そうとするからいけないんですよ。つくればいいんです、ＲＰＧをやる人をね。

〈東京都／闇狩人〉

◎世界に広げよう、ＲＰＧの輪っ!!

Q3. “ほうきに乗った魔女”をRPGで表現するには、どうしたらいいのでしょう？

A. 何？　ほうきに乗りてえ？　残念だが俺は剣士だからよお、それはちょっと専門外だぜ。いや、ちょっと待てよ。そういやぁ、前に一緒に旅した女の魔術師が、ほうきに乗ってたっけなあ。たしか飛ぶ時の高度と速度、それに荷物の量なんてのは、術者の魔力に比例するんだってよ。んでもって、ほうきに乗るのは、呪文の安定化のためだとかいってたな。

〈福岡県／剣士ユース・スレディ〉

◎メルアレードの住人になりきって、話してくれてるんですね。いいなあ、こ〜いうノリって。

お助け人求ム!!（公開質問）

●ダンジョンばかり冒険していた者ですが、地上でのおもしろい冒険はないでしょうか？
〈北海道／フローレンス12世〉

●なんで、ゴーゴンや蛇女は、いつも敵役で醜いのでしょうか？
〈神奈川県／とんやゆしおさ〉

◎てなわけで、今月はここまでだ。なるほど亭では、難問珍問・ルールではかたづけられないような質問を待っているぞ!!





屋根よ～り～たぁかあい～ドラゴンのぼりぃ～。というワケで、今年もメルアレードに子供の日がやってきました。
今月も、布教に来た人や、店内でスケルトンと闘う人、はたまた仲間を募集する人と、ほのぼのInnは大にぎわい。
ところで、店内で「混乱の呪文」や「デス（死）の呪文」を使うのは、遠慮してくれませんか？

今月の♡吟遊詩人



▲富山県／ちくない

うれしいな。ところで、道具屋のアマムラさんは？

集え勇者たちよ!!



▲奈良県／とおみ・なお

わきあか元国王が復権する日は近い？

究極のライヴRPG!?



▲長崎県／トリグラフ

すごいすごい。これなら臨場感もバッチリ！

タイタン当選者発表!!

楽しいタイタン♪　愉快なタイタン♪タイタン♪　タイタ～ン♪
と、いうワケで、さっそくタイタンの当選者を発表いたしましょう。くれぐれもいっとくけど、イラストの有無は当選に関係ないからね。笑いは取れても、品物は取れませ～ん。
さて、当選した幸運な人は……

〈東京都／網野智則〉
〈東京都／荒尾正樹〉
〈東京都／田中竜二〉
〈神奈川県／ハロルドシャイ〉
〈広島県／青田克利〉



▲東京都／田中竜二

だから、イラストは関係ないんだってば……

悔い改めてね♥



▲三重県／KATSU

やはり、改心するまで殴られるのだろうか？

サービス過剰？



▶神奈川県／WOOM

眠れることはいいことです。あぁ、眠いよお

リレー小説第3回『夢色妖精』編

執筆・群馬県／理亜菜

柔らかな感触で、僕は自分の時間を取り戻した。ふと見ると、額に触れる繊細（せんさい）な手が目の前にあり、その向こうには、その持ち主である青い瞳の少女の顔があった。
「……君は？」
僕が冷静になったことに安心して、少女は額からそっと手を離す。
隣りに座りなおしてから、しばらくの間ひと言も口をきかずに自分のまわりの風と戯（たわむ）れていたが、やがて決心したように風に頷（うなず）くと、僕にまっすぐな視線を向けた。
「私は、あなたの心から生まれた、夢妖精なの」
そういった少女の青い瞳から、青いしずくが溢（あふ）れていった。まるで、真実を話せば、大切なものを失ってしまう……そんな感じだった。
「どんな悪夢にも負けることのない強い心をもつ者は、一生に一度だけ、私のような夢妖精を生み出すことができるの。そして、その道案内で妖精界に導かれ、ひとつだけ願いをかなえられるの。……でも、まちがいがおきてしまったのよ……」
〔続く〕



▶千葉県／伊秩まりも

まりもさんは、わきあか元国王の大ファンだそうです。これからも応援してください

さてさて、間に特集が2回も入ったんで、リレー小説もすっかりごぶさたしてたけど、みんなおぼえていてくれたかな？
第3回ともなると、物語もいよいよ急展開。妖精界を襲った事件とは何なのか、そして主人公は……この続きを書くのは君だ!!

パラレル・クエスト 龍山編



P・Q最終回!!『龍山編』

君は恐怖のドラゴンを倒すことができるのだろうか!? 半年にわたっての冒険が、ついに完結する！

1

ついにここまできた。君は不気味にそびえる龍山を前に、これまでのことを思い出す。思えば、半年前、君はごく普通の人だったのに……。君は意を決すると……

やっぱり恐いから帰ろう→5へ

よし、龍山へ向かうぞ→8へ

2

破龍剣が眉間につきささり、悪の仮身は苦悶の声をあげる！ 君はすかさず龍封じの印を使ってドラゴンを封印した!!

→4へ



◀千葉県／氷吹雪

3

君はすばやくドラゴンの背後へとまわりこむ。ドラゴンは、君の姿を見失い、きょろきょろとあたりを見まわしている……

いまだっ！

→2へ



◀広島県／小森実

4

君とその仲間の活躍によって、世界の恐怖は去った。王国へと凱旋した君たちに、人々が歓声をあげる。君は、まぎれもなく英雄となったのだ。人々は、君にこの世界にとどまってくれないかと提案する。君は何と答える？

「NO」→7へ

「YES」→10へ



▲神奈川県／らむる

5



◀島根県／ごんし

君は逃げたくなる気持ちも当然だ。人間がドラゴンに勝てるはずがない。君がそそくさとひきかえそうとすると、突然強そうな女戦士が現れた。 →11へ

6

破龍剣と龍封じの印があるとはいえ、相手は巨大なドラゴンだ。正面から向かうのは無謀かもしれない。さて……

背後に回り、巨大な敵の死角をつく→3へ

ここまできたら、仲間と一丸になって突撃だ→12へ

10



◀東京都／1匹目の羊

「この世界もまんざらじゃないな」……君はそう思った。それに、この世界の恐怖が完全に去ったとも思えない。この世界には、まだまだ君が必要なのだ。君は、この世界の平和を守るべく、新たな旅へと出発するのだった……。

〔To Be Continued〕

7

そこは見慣れた自分の部屋だった。あの出来事は夢だったのだろうか……いや、夢じゃない。君は、握りしめた龍封じの印を見て、そう確信するのだった。

〔See You Next〕

9

ひょっとしたら、これは賢明な選択だったのかもしれない。この世界で、平和な暮らしを営むことにした君が、龍を倒した女戦士のうわさを聞いたのは、それからずいぶん後のことだった……。

〔Game Over〕

12

勇ましい考えだ。が、愚かな考えだともいえる。突撃を試みた君たちは、ドラゴンブレスの炎によって、一瞬にして黒コゲになってしまった。

〔Game Over〕

8



▲大阪府／石川秀樹

突然、大地を揺さぶるような轟音とともに、ドラゴンが出現した！ ドラゴンは君たちのことをせせら笑うと、その巨大な口をかっと開いてみせる。

さあ、対決だ！ →6へ

11

「ふんっ。ここまで来て逃げるなんて、とんだニセ破龍騎士だよ」女戦士はそういうと、すたすたと龍山へ向かっていく。君は……

女戦士と龍山へ向かう→8へ

何といわれようと逃げる→9へ

P・Q次回に期待！

大好評により、8月号からP・QⅡがスタートするぞ！ 第1弾は『宇宙編』。そこで、ばっちりＳＦしたパラグラフを大募集だ。イラストでも文章でもＯＫだからね！

クロちゃんケイちゃんのおせーてあげる♡



え〜、まいど。コンプ定番、読者がつくる読者のためのQ&A・㊙情報コーナーです。毎月、い〜っぱいのおハガキ、ありがとう！　しか〜し、最近とってもおしいことが多いのだ。何がおしいかというと、せっかく㊢技や質問を送ってくれたのに、機種名や状況、やり方がワカンナーイというハガキがあるのだ。ツーわけで、皆さんヨロシクお願いたします(編)。

RPG QUESTION

エメラルド・ドラゴン

ボクはいま『エメラルド・ドラゴン』で困っています。ドラゴン・ゾンビを倒し、アヴェスタを手に入れ、ミスラ・ミフルの砦でオストラコンに会ったのですが、相手にしてくれません。ひと言、「アヴェスタは持ってきたのだろうな？」と聞いてくるだけなんです。相談コマンドをしてみると、アヴェスタはしっかり手に入れたと言っているのに。まだ、先にしておかなければならないことがあるのでしょうか？　教えてください!!

〈愛知県渥美郡・芸夢狂人〉

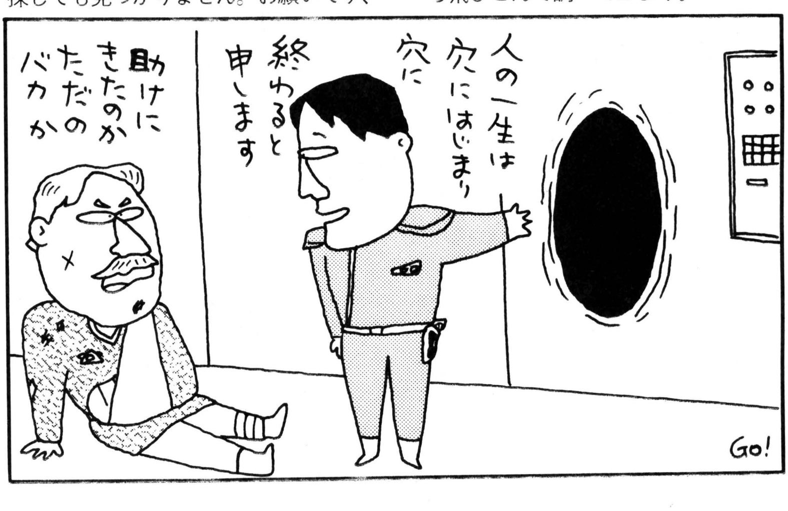
意外とここでひっかかってる人が多いみたい。これって、はっきりいって一種のバグなのよ。では、ちょっとコマンド画面にして、アイテム説明を見てみて。ほら、あなたのアイテムにはアヴェスタがないんじゃないかな？　そうなの、相談コマンドではああ言ってるけど、じつはキミはまだアヴェスタを手に入れてないの。ジェルメスの神殿でドラゴン・ゾンビを倒したら、それだけで手に入ったと思いがち。しかも、あのシーンでは目の前に黄金の牙があるもんだから、ついそっちに目がいってしまうのよね。ところが、ほんとうはもういちど祭壇のところに行って、アヴェスタを取らなければいけなかったの。さーて、ここで悲しい知らせ……じつは一度神殿を出てしまうと、もう二度と入れないのよね。というわけで、かわいそうだけど、ドラゴン・ゾンビとの対決の前にセーブしたところまで戻ってやり直し！　話はまだまだこれから盛り上がるところだから、これにめげずにがんばってね！

スターコマンド

なにとぞ教えてください。いま『スターコマンド』をやっています。いくつかのクエストを解きながら進んできましたが、「中央評議会特使を乗せた宇宙艦が攻撃を受け、特使は脱出ポットでブラックホール付近に逃げたので、これを救助しスターポートに連れて帰れ」という指令で困っています。ブラックホール付近をいくら探しても見つかりません。お願いです、特使はどこにいるか教えてください。どこのセクターにいて、どうやって接触するか、詳しくお願いします。

〈埼玉県大宮市・スターコマンド
／埼玉県与野市・小岩国明〉

みんな困っているようじゃね。埼玉県の小岩くんからも質問が来ておったのう。しかし、詳しくと言われてもなあ。その宇宙艦の見つかる場所はランダムなんだよ。だから、ズバリどの場所だとは教えようがないのじゃ。だが、ブラックホールのまわりを探しても決して見つからないぞ。まずはブラックホールに飛びこみたまえ。そして、出た先の星域とそのまわりの星域を探してごらん。ウロウロしておると、そのうち突然出会うことができるのだ。ところで、ブラックホールが、3つあるのは知っておるかね？　そのうちのどこかというのは人によってちがうので、ともかくかたっぱしから飛びこんで調べてみよう。



　イラスト／中野　豪

ダンジョンマスター

レベル2で、「通るべからず」という扉の近くの霧の壁をどけることができません。なかに飛びこむこともできないんです。奥に宝箱があるのが見えるもので、気になってしかたがありません。あそこの霧の壁はどうしたらよいのでしょうか？　どうか助けてください。

〈兵庫県西宮市・田中泰〉

あそこがだめなら、ここがある。ひとつのところにこだわっちゃいかんよ、キミ。だいたいやねえ、通るべからずといわれて、すなおにひっこんでちゃ、冒険者の名折れじゃぞ。そう、霧はほっぽっといて、扉に挑戦しよう。じつはあの霧は一方通行で、向こう側からは通れるが、こっちからは入れない。扉のほうから行くしかないのだ。さーて、問題は扉の開けかただね。これは腕力あるのみ！　蹴飛ばすなり、刀で斬りつけるなり、お好きな方法でどーぞ！

夢幻の心臓III

ボクは『夢幻の心臓III』をやっています。いまキマイラ城まで来ました。2階の王座のある部屋でシースルーの魔法を使うと、下への階段が並んでいる場所が見えますが、そこへいく方法が見つかりません。この城にお金がいっぱい手に入る場所があると聞いたので、あそこだろうと思うのですが、いったい、どうすればあの場所へいけるのでしょうか？

〈愛知県名古屋市・夢追い人〉

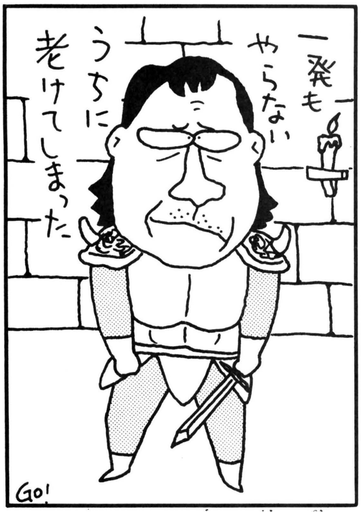
あの場所はじつはそんなに苦労せずにいける場所なのよ。一所懸命、隠し扉とかを探しがちだけどね。まず、あそこは2階から見えるから2階だと勘ちがいするけど、1階なの。さて、では1階へ戻って、一気に城の表までいきましょう。キマイラ城に入ったとき、目の前に城への入口があったでしょ？　ふつうは、まっすぐにあそこに入ってしまうわよねえ。だけど、入口をくぐらずに建物のまわりを回ってみると、ほかにも入口が見つかるの。このゲームにはそういうところがいっぱいあるから、今度からは目の前の入口以外にもほかに入口がないかどうか、きちんと確かめるように心がけましょうね。

どうか、ボクを助けてください。『夢幻の心臓III』でどうにもならないことが起きて、困っています。キマイラの城で収容所へ続く通路が見つからないのです。なんでも王座の下にあるとかって聞いたんですが……何度そこへいっても、ボクのパーティはこの王座を蹴飛ばすばかりで、隠し階段を見つけてくれません。ちゃんとギラの町で通路が隠されているという情報も聞いたし、収容所の仲間を助けてくれとも言われています。いったい、どうなってるんでしょう？　何かやるべきことが足りないんでしょうか？　キマイラの首を持っていってもダメです。キマイラ城のカギや収容所のカギももちろん持っています。

〈神奈川県足柄下郡・森田一郎〉

問題は魔法なの。こういう特別に隠されたものを発見するには、サイコメトリの魔法が必要なの。サイコメトリとテレパシーの魔法は掛けると、ほかの魔法を使うまで有効なの。だから、このふたつの魔法が使えるようになったら、さっそく掛けておきましょうね。テレパシーを掛けておくと、ネイティブの町でもいいことがあるわよ。ん？　パーティにその魔法を使えるものがいないですって？　何？　そもそもこのふたつの魔法の系列、カオス系の神秘的能力のあるものがいない？　でも、まだあきらめなくてもダイジョーブ。そういう場合はレベルが上がって、職業を選択できるようになったときに、神秘的能力のある職業を選ばせればいいの。「アポーツの魔法を覚えた」と出ればＯＫ！　その人が成長すればやがて使えるようになるわ。でもほんとうに、パーティの職業構成って難しいわよねえ。なお、忠告しておくと、この先進んでいくと職人的能力の高い者が必要になるから、だれかひとりの職人的能力は育てておくようにしましょうね。





♡H♡ QUESTION

ドラゴン・ナイト

初めまして。いま『ドラゴン・ナイト』をやっているのですが、いきなりつまってしまいました。女戦士アニーを助けたあと、２階へ行く階段が見つからないのです。もしかしたら２階へは別の方法で行くのでしょうか？　どうか助けてください。お願いします。ちなみにレベルは25になっています。

〈福岡県三井郡・久保山光治〉

ずっと１階の敵と戦い続けて、レベル25というのはスゴイ！としかいいようがない。レベル25なら、「柱が８本ある部屋」を見つけていてもおかしくはないのだが……と、前ふりはここまでにして本題に戻ろう。

ゲーム画面の上の方に自分のいる座標が表示されているから、それを見ながら（4，10）へ行こう。そこの北の扉を通って（1，17）へ行き、南の壁に体当りしてごらん。ほら、この柱のなかは空洞になっているでしょ？　ここに２階への階段が隠されていたのだ。で、最初はこの階段でしか２階に行くことはできない。塔の中央にあるエレベーターを使うにはアイテムが必要で、それは３階に行かないと手に入れられないんだ。ちなみに、この「通り抜けられる壁」は２,３,４階にもあるから、きっちりマップをつくっておくことをお勧めするぞ。また、３月号の福袋でHOW TO WINをしているから参考してね。持ってない人はバックナンバーを注文しよう！　（ＣＭ……㊦）

やっぱりＨソフトの極意は「愛」。愛があれば壁も通り抜けられるのだ、なんてね。

㊙ TECHNIC

天下統一

PC-9801シリーズ

なんと、ゲーム中に自分のプレイする大名を変える方法を見つけてしまいました。やり方は、自分のフェイズになったら、CAPSとカナをロックしてCTRL・SHIFT・GRPHキーを押しながら、システムソフトのアイコン（左端のアイコン）をクリックし、環境設定画面にします。すると、アイコンにNEWというのが加わっています。これをクリックすると、コンピュータの担当している大名と入れ替わることができます。これで、ラクーに全国統一できます。たとえば、最初に島津を選んで薩摩の国内だけを管理し、ほかの大名が統一する寸前まで待ちます。そこですかさず統一寸前の大名になり、島津を攻めれば、楽に（？）統一が達成できるわけです。これを使えば、１ゲーム中に複数の大名を操作することも可能です。

〈東京都千代田区・加田山統一〉

なんだかえらくヒキョーな技のような気がするなぁ。でも、ゲームのコツをつかむまでなら、使ってもいいかもね。あくまで、研究のためにね。勝てないからって、ストレス解消(!?)に使っちゃダメだぞー。

エメラルド・ドラゴン

PC-9801シリーズ

パルスを払わずに泊まれるところが４カ所ありました。その場所は、バージルの町とパルシーの町とマルギアナの町とタドワーの村です。タドワーの村では、泊まってから所持金を見ると、なぜか20パルス増えているのです。

おまけ：フウォーフィーの町の格闘場で１回勝ってから連続で戦うと、エルバードの町にある格闘場で選べるモンスターと戦えます。

おまけ２：バージルの武器屋でパルスが足りないのに物を買おうとすると、もう二度と物を売ってくれなくなります。

〈宮城県仙台市・小山　拓〉

アッハッハ、バージルの武器屋って、なんか頑固オヤジの商売みたいでいいぞー。ま、正直に生きなさいっていう教訓かな。

電脳学園

PC-9801シリーズ

全問題とその解答（○／×）を見る方法を発見しました。やり方は以下のとおりです。

①MS-DOSを起動します。

②Ｂドライブに電脳学園のＢ，Ｃ，Ｄいずれかのディスクを入れます。

③●Ｂディスクを入れた場合…………

TYPE　B：QH［リターン］

●Ｃディスクを入れた場合…………

TYPE　B：QY［リターン］

●Ｄディスクを入れた場合…………

TYPE　B：QS［リターン］

とすることで見ることができます。ぜんぜん進めない人はこれを使って、がんばってください。

〈兵庫県赤穂市・CAT MASTER〉

ちなみに情報のなかには「この方法はIIやIIIでも通用すると思います」とありましたが、IIでは使用できません（IIではオリジナルDOSフォーマットになっているため）。書式例として、TYPE　B：QH｜SORT>PRSなどと書いてきたツワモノだけに、今後の精進に期待したいぞ、と（死語）。

ブライ

PC-9801シリーズ

アイテム情報です。リングを持っている敵とその居場所です。

●サイコリング→風の軍隊／ベサッドのピラミッド

●パワーリング→ゴーレム／ベサッドのピラミッド
●ヒットリング→ツタンカーメン／ベサッドのピラミッド
●パテントリング→ジゴーマ／フィールドの森、ミイラ／ベサッドのピラミッド
●ラッキーリング→ガニレオ／フィールドの森
●アキレスリング→ガレキング／砂漠
●ハートリング→スーパーグラニット／ボッチの洞窟
●ブレインリング→百目獣／地獣城

〈山口県徳山市・武羅威〉

リングもみんなパーフェクトにそろえたい！　って人は、これを参考にがんばってチョーダイ。また、先月号でアテントリングの効用を載せましたが、それ以外のレポートもよろしく!!

スーパーハングオン

X68000

自己診断モードを見つけました。入り方は、SHIFTキーとHELPキーを押すだけです。ロード中以外ならいつでも入れます。XF2キーでセレクト、SHIFT＋HELPで決定です。いろいろ試してみてください。

〈石川県金沢市・麗飛〉

この自己診断モードには、メモリー、インプット、アウトプット、サウンド、CRTディップスイッチなどのテスト項目が用意されていて、なかなかおもしろい。㊟：このモードから抜けるとオープニング画面に戻ってしまうので、ゲーム中にはこのモードに入らない方がいいぞ。

夢幻戦士ヴァリスII

PC-9801シリーズ

ヴィジュアルシーンのみを見る方法を見つけました。やり方は、まずドライブ1にAディスク、ドライブ2にCディスクを入れて、f・1〜f・6キーを押しながら立ち上げます。そしてそのままの状態でディスプレイモードを選択します。これでヴィジュアルシーンを見ることができます。エンディングのあと、ミュージックモードに入ってしまいますが、リターンキーでミュージックモードを抜けてください。なお、ヴィジュアルシーンではリターンキーでつぎの場面に、スペースキーでメッセージを早送りすることができます。

〈京都府相楽郡・ファリス〉

ヴィジュアルシーンだけを連続して見るってのは、映画のハイライトを見ているみたいで、なかなか気持ちがいいぞ。クリアできずにあきらめてしまった人も、これで感動を味わえる!?　かな。

野球道II

PC-8801SRシリーズ

ミュージックモードを見つけました。やり方は簡単です。まず、ゲームを立ち上げて、会社名の表示画面になったらf・5キーを押すだけです。すると「MUSIC TEST MODE」と表示され、スペースキーを押すたびに曲が変わります。

〈香川県高松市・中井康介〉

む〜ん、スポーツゲームのミュージックモードってのは、聞き慣れないせいか、なんだかミョーに新鮮だったりする。でも、得した気分になれるから、いいことだと思うぞー。

野球道II

PC-8801SRシリーズ

キャンプの第4クールを終えてもキャンプを続けられる方法を見つけました。やり方は簡単。第4クールが終わった時点で1軍登録をせずに、オープニングディスクをドライブ1に入れてリセットするだけです。これで第4クールの初めに戻り、選手の体力も回復しています。

〈大阪府守口市・田殿信人〉

毎度おなじみ、ディスク入れ替えリセット技だよん。しかし、ずーっとキャンプし続ける球団って、かなり異様な存在だろうなあ……健康のため、キャンプのしすぎに注意しましょう(笑)。

レナム

X68000

ミュージックモードを見つけました。これを見るには、まず邪教神バーディスを倒して、ゲームをクリアします(!!)。エンディングデモが終わって「PRODUCED BY HERTZ」と表示されているときにマウスを左クリックします。すると「スタートメニュー」に戻りますが、メニューのなかに「ミュージックテスト」が入っているのです。これをクリックするとゲーム中の音楽が聴けます。
おまけ：マニュアルには「キーボードは使用できません」となっていますが、カーソルキーで矢印を動かし、OPT・1キーで決定、OPT・2キーでキャンセルという具合にしっかり対応しています。(ジョイスティックにも対応)。

〈静岡県富士宮市・鬼正〉

売り文句のひとつが「MIDI音源対応」というだけあって、いい音が楽しめるぞー！　それでは、来月もよろしく〜。



多摩豊のアメリカ見聞録パートII

CGDC! ピープル編

コンピュータゲーム・デベロッパーズ・コンファレンス

82ページからの続きで、ここではコンファレンスンスのたくさんあった講演や分科会のなかから興味深いものや話題をピックアップしてみよう。



ロード・ブリティッシュ『ウルティマ』を語る

初日の話題だったのがロード・ブリティッシュ（リチャード・ギャリオット）の分科会。なにしろ、最新作の『ウルティマVI』はコンファレンスの2週間前に発売になったばかり。とにかくいちばんホットだったわけ。

話は彼の高校時代、どうしてコンピュータのプログラムをつくりはじめたのかから始まって、ロード・ブリティッシュという名前の由来（彼がある大学の学生寮に遊びに行ったときのこと。ドアをノックして「ハロー」と挨拶したリチャードに、その部屋にいた学生は「お前はイギリス人＝ブリティッシュか？」と尋ね返してきた。「なんでそんなことを聞くんだ？」とリチャードが聞くと、その学生いわく「ここらへんのやつで〝ハロー〟なんて挨拶するやつはいない。みんな〝ハイ！〟だ。だから、そんな言葉づかいをするやつは、きっとイギリス人だろうって思ったのさ」。それ以来、リチャードはロード・ブリティッシュと名乗っている）、『ウルティマ』の発展の歴史、最新作のコンセプトなどまで、1時間に渡って続けられた。

『ウルティマVI』でリチャードがいちばん気にかけたのは、どうやったらプレイしやすいゲームをつくれるかということだったらしい。『ウルティマ』は、IからVに発展するに連れてどんどん複雑になり、その分プレイアビリティーは落ちてきた。これ以上システムが複雑になると、いままで『ウルティマ』を遊び続けてきた人ならともかく、新しいプレイヤーにはとても遊べないものになってしまう。そこでリチャードは、マウスとアイコンで操作できる新しいゲーム・システムに取り組んだのだそうである。

ところで、この『ウルティマVI』は、まずIBM用、続いてアミガ、アタリST用が出ることになっている。アップル用、マック用は出るか出ないかまだはっきりとは言えないということだった。

「でも、日本のプレイヤーの皆さんは安心していいよ。NECの98版は出すから」。リチャードはこう言っていたけれど、登場して来るのはいつになるのだろう？

> 前夜祭パーティでのこと。日本から持っていったコンプティークを持っていたら、突然見知らぬおじさんに声をかけられた。
> 「日本でのゲームマシンの状況はどうなんだ？」
> 「やっぱり任天堂が強いね。最近ではセガもがんばってるけど」
> 「それを聞いて安心したよ」
> そう答えて去っていったのは、なんとセガ・アメリカの代表者だった。



ロバートとアンディー

『ウィザードリィ』の作者としてはロバート・ウッドヘッドが有名だけれど、このゲームにはもうひとりの作者がいる。アンディー・グリンバーグである。このふたり、同じ時期にコーネル大学にいたことで知り合い、たまたまふたりともRPGをつくろうとしていたことから意気投合、共同で『ウィザードリィ』をつくりあげた。

さて、このふたり、なかなかに冗談好きである。

ロバートに比べてアンディーはあまり有名ではない。僕らがアンディーの写真を撮って「これで日本の読者にもアンディー・グリンバーグを紹介できるよ」と言うと、アンディーは僕の耳元でこうささやいた。

「昔から疑っていたんだけど、僕が有名じゃないっていうのは、全部ロバートの陰謀なんじゃないか？」

さらに会場で、ある人がロバートにアンディーを紹介してくれと頼んだ。ロバートはその人物をアンディーのところに連れて行き、さんざんいろいろと話をしたあげく、最後にアンディーに20ドル札を渡してこう言った。

「いやあ、アンディーのふりをしてくれてありがとう」

誤解されると困るので書いておくけれど、ふたりは非常に仲がよい。だからこそ、平気でこういう冗談ができるのである。

今回のコンファレンスでは、ふたりとも講演や分科会のスピーカーにはならなかった。ロバートは最近では『ウイザードリィ』から離れているし、アンディーも『ウィザードリィV』では若干協力した程度だったらしく、もう『ウィザードリィ』は彼らの手から離れたという風に思っているようである。

「ネットワークゲームやマルチプレイヤーゲーム、ライブロールプレイング・ゲームがいまの目標だよ」

現在はふたりとも、別々に新しいゲームの開発に取り組んでいるようだった。

> 初日の午後、ロバート・ウッドヘッドが『D&D®』の共著作者デーブ・アーンソンを紹介してくれた。
> 「どうも皆、私は『D&D®』しかつくってないと思っているみたいだけど、ついこの間も任天堂用のカセットをひとつつくったばかりなんだよ」
> コンピュータゲームもつくっていたとは知らなかった。ちょっとやってみたい気がするなあ。



クリス・クロフォードの講演

コンファレンスの主催者であるクリスは、アメリカのコンピュータゲーム界きっての理論家である。

「とにかく彼はユニークでアンユージアル(ふつうじゃない)。話は抜群にうまいしおもしろいよ」とアンディー・グリンバーグは言っていたけれど、たしかに彼の講演はおもしろい。

もともとが物理学の先生だったということで、講義の仕方、話し方のコツをよく知っている。身振り手振り、小道具までを駆使して、かなり難しい題材をかんで含めるように説明してくれる。

「プレイヤーを楽しませるゲームをつくるには、彼らがやってみたいと思うことをどれだけ実際に実現できるか、その割合が大切になる。プレーヤーがやってみようとすることの数は、必ず実際にできることの数よりも多くなる。アドベンチャー・ゲームを考えてみればわかるだろ？　やってみたいと思ったことができなければ、それだけプレイヤーの欲求不満は増す。だから、この比率をできるだけ1対1に近づけて行くことがだいじなんだ。さて、そのためにはどうするか？　まずいちばんに、ゲームの世界を無限に広げないで、ある程度閉じた世界にする必要がある。〝このゲームではなんでも思ったことができる〞。こういったゲームデザインには無理がある。なにしろ、プレイヤーの無限に広がる想像力に対応できるだけのゲームは、いまのところつくりようがないからだ。それよりも、どうしたらゲームの世界にある程度制限を加え、それでいてプレイヤーがその世界でやってみたいと思うことをすべて実現できるか。これを考えなければいけない」

細かいプログラミング技法ではなく、ゲームデザインの本質論を語るクリスの講演に、100名あまりの聴衆はじっと聞き入っていた。

話題の『LOOM』。ロー・アダムズはこれを会場で1時間で解いてしまったそうだ。その話を聞いた作者のブライアン・モリアティー。「さっき聞いたけど、ほんとに1時間で終わったのかい？　1時間遊んだっていうじゃなくって!?」



一躍有名人 ウイル・ライト

今年のコンファレンスで一躍有名人となっていたのがウイル・ライト。『シムシティ』の作者である。昨年登場したこのソフトはアメリカでも抜群に評価されているらしく、名札をのぞきこんで彼の名を見つけると、だれもが彼に挨拶していた。

ただ、本人はそろそろ『シムシティ』の話題には食傷しているらしく、いまは次回作の『ガイア』に夢中のようだった。

「最初、これはシムアースって呼んでいたんだけど、いまではもうそれ以上のものになってきたと思う。これは惑星の誕生と発展をシミュレーションしようってソフトなんだ」

さて、この『ガイア』であるが、たしかに本人が〝もうすぐできる〞というだけあって、かなり完成度が高くなっていた。内容的には一部に『シムシティ』に似た部分（とくにインターフェイスなど）もあるけれど、基本的にまったくちがうソフトだと思ったほうがよい。『シムシティ』よりはるかに複雑で〝おもしろい〞のである。

惑星の誕生の過程では、たとえば隕石の落下率を変えてみたり、惑星上の造山活動の活性度を変えたり、惑星が恒星の周りを回る軌道を変えたりできる。生物の発展過程では、突然変異の発生率を変えることもできる。惑星の大陸移動の様子や、気象状況、海流、大気の流れなどもシミュレーションされていて、とてもゲームなどとは呼べない代物である。

「まだ少しバグが残っているから、それを修正しないといけない。でも、最初のマック版はなんとか夏ごろには出したいと思ってるんだ」

待ち遠しいばかりである。

ウイル・ライトの講演で、彼が次回作はもうすぐ出るだろうと言うと、となりのマクシス社社長がひと言。「プログラマーの〝もうすぐ〞っていうのは、来年という意味だから気をつけるように」。



話題作『LOOM』 ブライアン・モリアティー

さて、今回のコンファレンスでいちばん話題になっていたゲームは『ＬＯＯＭ』である。インファコムで『ビヨンド・ゾーク』などをつくったブライアン・モリアティーが、あのルーカス・フィルムに招かれてつくったこのゲーム、ちょうど発売になる寸前ということで、持ちこまれたソフトにひとびとが群がっていた。

「『ＬＯＯＭ』はいままでインファコムでつくっていたテキスト・アドベンチャーをさらに発展させたゲームで、音楽が重要な要素になっているんだ。いままで、ゲームでは音声は効果音程度にしか使われていなかったけれど、このゲームでは音楽を操作のインターフェイスに用いている。プレイヤーの行動を音楽で表現したり、字を読むだけじゃなくて、音楽とシーンを関連づけられるようにしたんだ」

ゲームにはカセットテープがひとつ付いてくる。

「ふつう、ストーリーの導入部分はマニュアルに書かれている。『ＬＯＯＭ』では、ルーカス・フィルムの音声班の力を借りて、これを全部役者さんを使った劇にしてみたんだ」

このゲームでは音声要素がいろいろな形で用いられているらしい。もともとストーリーづくりには定評があったモリアティーの新作で、さらにデザイン的にも斬新であるということだから、今年の話題作のひとつになることはまちがいないだろう。

「ゲームのテキストは英語だけれど、音楽は言語には関係ない。そういった意味では、日本のプレイヤーの人にもおもしろさはわかってもらえると思うよ。それに移植という話もでてるしね」

詳しい話は〝まだ秘密〞だそうだけれど、この話題作、日本語でもプレイできるようになるらしい。期待して待っていよう。



角川スニーカー文庫
「もうひとつの夏へ(上)」のお詫びとお願い

読者の皆様には、日頃角川スニーカー文庫をご愛読賜わり厚く御礼申しあげます。

さて三月二十三日発売(四月一日初版発行)になりました角川スニーカー文庫「もうひとつの夏へ(上)」に、製作上不備な箇所がありました。これは偏に角川書店の手落ちによるものであり、著者飛火野耀先生、ならびに読者の皆様に多大のご迷惑をおかけ致しましたことを深くお詫び申しあげます。

つきましては、訂正本を改めて製作し、すでにご購入の皆様に対し、お取り替えの手配をさせて頂きます。お手数ではございますが、左記の要領にてお手元の本をご返送頂きますようお願い申しあげます。

●封書にて、角川書店に直接ご郵送ください。その際、住所、氏名、電話番号を明記してください。

●郵送先＝〒113 東京都文京区本郷六―十七―九 本郷綱ビル一階 ㈱角川書店通信販売課「もうひとつの夏へ・交換係」

●ひきかえに訂正の入った「もうひとつの夏へ(上)」(カバーの題字が黄色となっております)、ならびにご返送にかかった切手代と同額の切手を同封し、お送り致します。

以上、よろしくお願い致します。

平成二年五月

角川書店


AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
文・松枝蔵人（まつがえくろうど）
画・吉富昭仁（よしとみあきひと）
第十八話

PART 1

ヴァルハラの妖女

バハマ諸島――

常夏の国キューバやドミニカをふくむ大アンチル諸島と、アメリカ合衆国随一のリゾート地フロリダ半島にはさまれたこの海域には、この世の天国にもたとえられる島々が、それこそ無数に点在している。

ここでは、空と海がその青さを微妙な差で競う。水平線はあわく輝きわたり、そのむこうからわきおこる雲でもないかぎり、島をとり囲む海と空との境界ははっきりとはさだめがたい。

よほど現世の欲望にとりつかれた人間でもないかぎり、この光景を目にすれば、自分が天国にいちばん近い場所にいるという幸福な幻想に、つかのまでもひたろうとすることだろう。

しかし、今、ある小島の高台にある別荘で、海のほうをむいて窓際のソファに深く体を沈めている男は、そんな幻想とは無縁の――いや、むしろ、より壮大な幻想で、この光景をどぎつく塗りこめようとしているのだった。

彼の目には、水平線を端から端まで埋めつくす巨大な王国が見えた。そしてさらに、ひときわ高くそびえる雲は、世界を支配するその千年王国の、天をつく牙城に見たてられた。もちろん、城主は彼自身である。

男の名はルードヴィヒ・フォン・ゲッペルスという。

ナチス＝ドイツの宣伝相として、ヒットラーを悪魔的英雄にまつりあげた、パウル・ヨーゼフ・ゲッペルスの隠し子。新ナチス党の一派〝ヴァルハラ建国軍〟をひきいて、世界征服の野望にもえる男である。

だが、ひとときのまどろみに似たゲッペルスの幻想は、そこにもたらされたひとつの報告によって、たちまちたち切られた。

「なにっ、チロルの本拠地が潰滅的な破壊をこうむっただと⁉」

「は、はい。しかも、犯人はわずか数名の……例の、指名手配中の者たちのしわざとの報告で……」

かつてラインバック会長の居室であった、豪華きわまりない居室に駆けこんできた部下は、ゲッペルスの怒りをおそれて、その声はまるで消え入りそうだった。

「あそこには、武装部隊と研究班をバハマおよびビルカバンバに移したとはいえ、まだ200人からの残留部隊と家族がいたはずだぞ」

ゲッペルスは、海にむけて置かれた大きなソファから、ゆっくりと首をめぐらせ、鋭い目でギョロリと部下をにらみつけた。

「女、子供、老人らの非戦闘員はほぼ助かったのですが……彼らが呆然と見守るなか、やつらはヘリでゆうゆうと逃げ去ったそうです」

「まさか……いや、そうか、メドウズのしわざだな。やつは、たったひとりでベトコンの基地をひとつ全滅させたこともあったはずだ」

自分に納得させるように言うと、ゲッペルスはいまいましげに唇をかみしめた。

「それが、メドウズらしき男がヘリで救出に現れたのは最後の最後でして、それ以前に村にいたのは、ウィーン支社を襲った日本人の少年とインディアンらしき男女、それにかつてメドウズの配下だったナスターシャという女スパイの4名だけなのです」

「馬鹿もの。そいつらはメドウズの指示で動いていたにきまっている。メドウズめ、私の申し出を蹴って逃げただけではたりずに、あくまで逆らおうという魂胆なのだな」

ゲッペルスは、ギリギリと歯をかみしめながら立ちあがった。そのたくましい背中に日射しがさえぎられ、部屋の中がスーッと無気味にかげった。

報告にきた男は、ゲッペルスの巨体に圧倒されながらも、職務に忠実であろうとしておそるおそる自分の意見をつけ加えた。

「し、しかし、総裁、送られてきたデータからすると、メドウズだけの判断であれほど用意周到で、かつすばやい対処が可能だったとは、どうしても考えられないのです。それどころか、チロルの村を発見されたのは、ほとんど偶然の結果ではないかとさえ思えるのですが……」

ヴァルハラ建国軍の情報を逐一チェックする立場にあるだけに、男には真実の一端がそれとなく感じとれていたのだった。ウィーンとチロルに潜入した日本人の少年たちの行動には、一貫性とか計画性のようなものは感じられなかった。それどころか、とメドウズの行動とどれほど連係していたかも疑わしいとさえ思われたのだった。

「ふん、寝ぼけたことを言うな。メドウズがマサチューセッツのコンピュータ・ステーションを襲ったのと、やつの仲間がウィーン支社に潜入したのが、たまたま同時だっただけだなどと言うのか。今回のことにしてもそうだ。メドウズが救援に現れなければ、やつの仲間はチロルから脱出することもできなかったはずではないか」

「それでは、あれだけくわしいわれわれの内部情報を、やつらはどうやって入手したのでしょうか？」

男は、自分の考えをゲッペルスに軽く一蹴されてたちまち自信を喪失し、呆然としてそうたずねたのだったが、ゲッペルスにもはっきりとした確信はなかった。

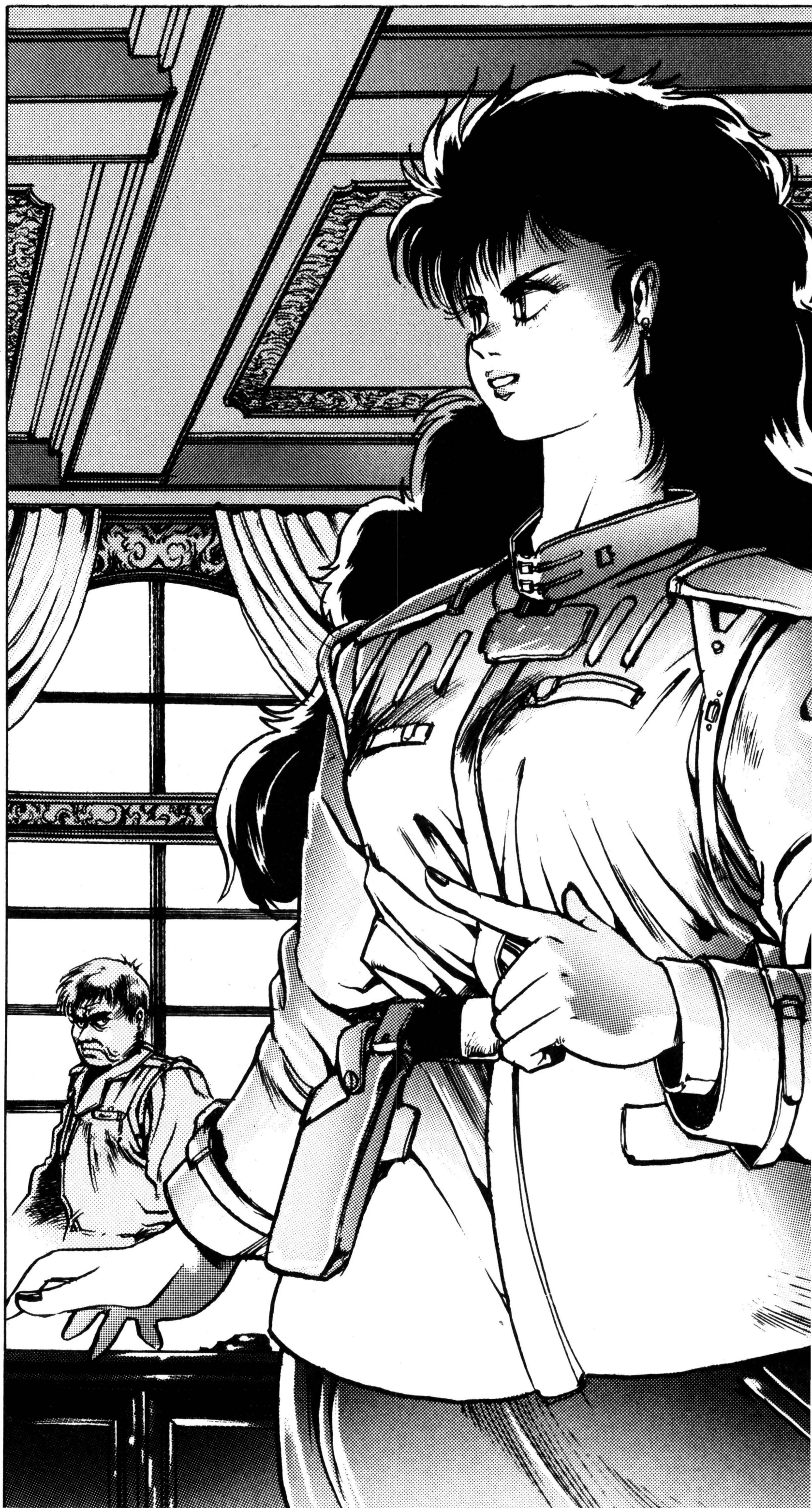
ゲッペルスは、外に面したガラス壁の前をいらだたしげに歩きまわった。

「内通者だ……メドウズらに情報をもらしている者が、われわれの組織の中にいるにちがいない。そうだ、ラインバックをしめあげてみろ。あいつがきっ

前号までのあらすじ

東京のフツーの高校生イージィは、大多国籍企業の令嬢ルルの親捜しに同行してインカ帝国の幻の都ビルカバンバで謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟を発見。そのときから世界征服をたくらむナチスの残党ヴァルハラ建国軍と戦いながら、ビッグ・ジェネレイターの秘密を解明する旅がはじまった。イージィは、アタワルパらの仲間とアルプスの村で第二のジェネレイターを発見し、〝神の使い〟となったルルの両親から新たな使命を受ける。合流したメドウズやルル、ヨースケとまたもや旅立つことになった。

と何か……」
「ラインバックが秘密をもらしたなんて、考えられませんわ。お父さま」
　決めつけるような高飛車な口調で言いながら、もうひとつのドアからツカツカと部屋に入って来た者があった。
「シェリー……」
　ゲッペルスは驚いてふり返った。
「お父さまの推理は、いささか強引すぎますわ。メドウズごときを過大評価なさるあまり、自己矛盾の落とし穴におちいってらっしゃるのよ」
「実の父に対して、その口のきき方はなんだ。おまえは、ラインバックが妙な気を起こさぬよう、それとなく見張っておればいいのだ。わしのすることに口を出すことはならんぞ」
「お言葉ですが、わたしには犯人がわかっておりますのよ」
「なんだと――それはだれだ!?」
「サミュエルズ教授とかいうマッド・サイエンティストですわ。彼は、スーパーコンピュータ〝テレグラム・サム〟の制作者。データを好きなように引き出す自分専用の抜け道くらい、いくらでもしかけられたはずですもの。そのうえでメドウズと連絡をとりあっていたとなれば、ちゃんと筋道は通るのじゃありませんこと？」
「ウム、なるほど……」
　ゲッペルスはうなずいたが、情報係の将校はおそるおそる反論した。
「し、しかし、テレグラム・サムにインプットする極秘情報は、すべて総裁名義のアカウントを用いたガードをほどこしてあるのです。いくらサミュエルズが特権的なアカウントを隠し持っていたとしても、そこに侵入するすべはありません。彼自身がそのように作りあげたのですから」
「ふん。サミュエルズが最高命令者のアカウントを盗みだしたんでしょう」
「そ、そんなことは……だいいち、ビッグ・ジェネレイターの正体を探るにも、サムの助けなしではどうにもならないのです。今さらデータ入力を中止するわけにもいきませんし……」
　シェリーは、美しい顔に黒い影のような自信にみちた微笑を浮かべた。
「わたしは中止しろなどとは言っていません。逆にそれを利用すればいいのです。サムにニセの情報をインプットし、われわれのワナの中にやつらをおびき寄せるのです」
　ゲッペルスと情報係は、ハッとしてシェリーに注目した。
「そうか。うまくいけば、じゃま者を一網打尽にできるかもしれんな」
「ええ。しかも、戦闘部隊は極秘に投入するんです。サムの情報だけを信じていれば、ひとたまりもないでしょう」
　ゲッペルスは、娘のアイデアに満足して何度もうなずいた。
「で、ワナをしかける場所はどうする？　簡単に逃げられてはなんにもならんし、怪しまれるようでもこまる」
「もちろんですわ。わたしの思うに、第



三のビッグ・ジェネレイターの埋蔵場所がもっともふさわしいかと……疑われるはずがないし、発掘作業も同時に進めることができますわ」
「さすがにわが娘だ。考えることに抜け目がない。よし、さっそくその旨手配しろ！」
「ハッ――」
情報係は勢いこんで駆けだそうとした。シェリーはそれをおしとどめ、ゲッペルスにむかってきっぱりと言った。
「お父さま。このお役目、わたしにおまかせ願いとうございますわ――」

PART 2

男・ヨースケの意地

「このあたりかのう……」
教授が、タクシーのフロントガラスに顔をくっつけるようにして、暗い通りの両側をうかがった。
「狭い道路ねえ。これで、よく車がぶつからずにすれちがえるもんだわ」
ルルもブツブツ言いながら、一軒一軒のぞきこむようにして目ざす家を探している。
タクシーの運転手がいらだたしげに何か言ったが、ルルにはそのことばがサッパリわからなかった。
「ねえ、あの人何て言ってんの？」
「……いや、はやくしろってせかしてるだけなんだ。この国のタクシードライバーは、客あつかいが悪いので有名だからね。気にする必要はないよ」
イージィはため息まじりで答えた。
それにしても、タクシーがこの界隈に入りこんで、もう10分以上もたっている。運転手ばかりでなく、教授やルルも、いいかげん堂々めぐりにうんざりしてきていた。
「イージィ、あなたも場所を知ってるんでしょ？　教えてちょうだいよ」
ルルがせかすようにたずねた。
「う、うん。まあね……」
イージィは、ルルをはさんで反対側に座っているヨースケのほうを、困惑の表情でうかがった。
ヨースケはシートに体を沈め、腕組みしてジッと目をとじたままだ。眠っているのではない。しかし、しばらく前からむずかしそうにひそめられた眉は、うっかり声をかけるのがためらわれるほど、ピリピリはりつめた気を発散している。
「まあ、本人がイヤなら無理に案内させることもあるまい。つぎの場所にむかうことにしようか……」
後部座席の重苦しい気配を察して、教授がそう提案したときだった。
「うっせえなあ。久しぶりにのんびりと居眠りしてたのに、まわりでゴチャゴチャ言うから目がさめちまったじゃねえかよ、ったく」
わざとらしくのびをして、ヨースケが起きあがった。
「おい、運転手。そこの角を左に曲がって、３軒めの建物で停めてくれ」
ヨースケはめんどくさそうに命じると、またふてくされて目を閉じた。
タクシーは、まもなく言われた通りの場所に停車した。
ルルがウインドーをおろし、目を輝かせてその建物を見あげた。４階建てで、ベランダも広い、しゃれたタイル貼りのマンションだ。
「わあ、これがヨースケの家なのね。案外おっきいじゃないの！」
ルルは、マンション全部が一軒の家だと思いこんでいる。ヨースケがそれを訂正する気がなさそうなのを見て、イージィが代わりに言った。
「いや、３階のいちばん端のドアのところだよ。ヨースケの家は」
「そ、そうなの……でも、かわいらしい模様のカーテンがかかってるわ。あったかそうね。きっと優しい人たちなんだわ、ヨースケのご家族って……」
ルルは、キラキラとあこがれるようなまなざしで、ヨースケの家の窓からもれる明かりを見つめてつぶやいた。
――そうなのだ。イージィたちは今、東京にいる。
第二のビッグ・ジェネレイターの上で新たな〝神の使い〟となったリャカが指示した次なる目的地へむかう途中、イージィとヨースケ、ルル、教授の４人は、メドウズたちと別れて日本に立ち寄ることになった。都心のホテルにチェックインした後、一行はタクシーをとばしてイージィたちの家へとむかったのだった。
「ああ、いかにもあれが、ウサギ小屋とも呼べねえような、狭っくるしいおれんちさ。さあ、もういいだろ。気がすんだなら、さっさとイージィのうちに行ってやれよ」
ヨースケが言うと、ルルがムカッとしてふりむいた。
「ヨースケ、そんな言い方ってないでしょ。せっかく日本に来たんだから、あなたを家族に会わせてあげようとしてるのに、なによっ！」
「こっちが頼んだわけじゃねえぜ。おれは、こんなみみっちくて、せせっこましい生活がイヤで、勝手にうちをおん出たんだ。今さらあいつらと顔を合わす気はねえ」
「そ、そんな……！」
「ルルお嬢ちゃん、よしなさい」
ルルがくってかかろうとするのを、教授が前の座席からとめ、ルルはしぶしぶシートに座りなおした。
気まずい雰囲気がただよった。それを見かねたイージィが自分の家の住所をつげると、タクシーはゆっくりとスタートした。
そのとき、横の通りから一台の自転車がとび出してきて、あやうくタクシーにはねられかかった。
「気をつけろよ、バカヤロー。こっちが女だと思ってナメんじゃねえぞ！」
倒れかかった自転車をささえながら、塾帰りらしい中学生の女の子が、タクシーにむかって威勢よく怒鳴った。と思うと、その女の子の怒りの表情が、いきなり驚きにかわった。
「あ、あにき……!?」
その声を聞いて、ヨースケの目がパッと開いた。だが、女の子のほうを見ようとはせず、運転手の肩をゆすぶって大声で怒鳴った。
「モタモタすんな。車を出すんだ！」
あわてて運転手がアクセルを踏みこむと、タクシーは猛烈なスピードで走りだした。
「ヨースケ、もしかしてあの子、妹さん



じゃ……」
　ルルは、言いかけたものの、そのまま口をつぐんでしまった。
　前のシートの背もたれをつかんだヨースケの手が、小刻みにふるえているのが目に入ったのだ。
「あにきぃ、あにきぃーっ――！」
　セーラー服の少女が、おさげ髪をふりたて、必死にペダルをこいで追いかけてくる。バックミラーにうつったその姿が、だんだん小さくなり、遠ざかっていった。
　それが完全に見えなくなるまで、ヨースケは、かたく閉じたまぶたをけっして開こうとしなかった――。

PART 3

遠くから……遠くへ

　イージィの家は、ヨースケのマンションから20分ほど行った、住宅地の一角にあった。両隣の家と壁と壁がくっつきそうな、小さな建て売り住宅である。家の前に猫のひたいほどの児童公園があり、タクシーはそれをはさんだ道路端に停車した。
「行ってらっしゃいな、イージィ」
　ルルが小声でうながした。
　イージィはドアをそっと開き、小さなときからさんざん踏みなれた児童公園の土の上におり立った。それは、なんともいえずなつかしい感触だった。この土を毎日のように踏みしめて、中学へも、高校へも通ったのだ。
（帰ってきたんだ、とうとう……）
　公園の植え込みの青葉が強くにおった。イージィがクリスマスを前に家を出てから、もう５か月がたっている。季節は、冬から春へ、春から初夏へと確実に移りかわっていた。
（その間に、ぼくは世界中をめぐり歩き、数々の命がけの冒険をしてきたんだ。でも、あれは本当にあったことなんだろうか？）
（クスコも、ビルカバンバも、ウィーンも、カナディアン・ロッキーも、アルプスのチロルも、マサチューセッツも、そしてもちろんニューヨークも、はっきりと思い出すことができる。どれもが、新鮮で、きびしく、そして心躍る体験だった。だけど、こうして家の前に立ってみると、そんなことがみんな夢のように消えてしまう……）
　イージィの心は、ふたつの現実の前でゆれていた。それをつなぐ証拠といえば、ただひとつ、つみ重なった奇妙な疲労の感覚だけだった。『ずっと遠くからやってきた』――そういう感じだった。
（そしてまた、ぼくは、ずっと遠くへ去っていくんだ……）
　家の明かりがジワッとにじんできた。なぜか、涙があとから、あとからわいてくる。
「イージィ、わしらと行きたくなくなっ



たら、それでもいいんじゃぞ」

いつのまにか、教授が横に立ってささやいていた。

「え……？」

「メドウズが言ったのじゃ。つぎの目的地はわかったし、やることもわかっとる。コンピュータの操作は、わしがいればそれですむことじゃ。イージィがどうしても行かなければならんことはない、とな」

「い……いいえ」

イージィは鼻をすすりあげ、大きく首を横にふった。

「もちろん、ぼくはみんなと同行します。家族の顔を見たら、すぐにもどってきますから……」

涙をぬぐいながらそう言って、イージィは家のほうへ駆けだそうとした。

が、そこにいきなり、イージィの前にヌッと立ちはだかった黒ずくめの人影があった。

「アナタ、カミジョー・イズミサン、デハアリマセンカ？」

黒い帽子をま深にかぶり、黒いコートをはおった男は、たどたどしい日本語でたずねてきた。

イージィが、どう答えていいかわからずに当惑していると、突然、うしろの植え込みのかげで、争うような物音が起こった。ツツジの木をバキバキと折って、ふたつの人影がもつれあって公園の中に倒れこんできた。

「こいつ、コソコソ隠れて狙うたァ、卑怯だぜ！」

なんと、闘っている一方はヨースケだった。

黒づくめの男の手が、スッとその方向にさしのばされた。見ると、そこには、無気味に光る黒々とした拳銃がにぎられていた。

イージィは、とっさにその男に体当りをくらわし、拳銃を持ったほうの腕にしがみついていた。

地面に倒れた男は、イージィをふりほどこうと、必死にもがく。

イージィも必死だ。拳銃の恐ろしさは、もう何度も見て知りつくしていたし、こんなところで撃たれたら、両親が何と思うだろう。

（くそっ、意地でもはなすもんかっ）

そのとき、ヨースケがもうひとりをたたきのめし、イージィのほうに駆けつけてくるのが見えた。ヨースケは思いきり高くジャンプし、黒ずくめの男の真上にとびおりた。

「ウッ――」

男は、みぞおちに強烈なひざ蹴りをくらい、その一発で気絶した。

が、しかし、その衝撃でトリガーにかけた指に力がかかった。

パァァァン――！

かわいた音が、建てこんだ住宅街に反響した。

硝煙のにおいがツーンと鼻をつく。さいわい弾丸は、暗い虚空にむかってはなたれたらしかった。

だが、だれも傷つかなかったといっ



ても、とり返しのつかない事態であることにはかわりなかった。
「ヨースケ……」
「バカ、あわれっぽい声を出すんじゃねえ。さ、人が集まってくるぜ。はやく車に乗れ！」
ヨースケにせかされて、イージィと教授はタクシーに乗りこんだ。
「さっさと発車させるんだ。いいか、このことをサツや他人にバラしやがったら承知しねえぞ！」
ヨースケは、奪い取った拳銃を運転手の後頭部につきつけてすごんだ。その迫力に、運転手は首をちぢめてふるえあがった。
はるか後方で起こりはじめた騒動から一刻もはやくのがれようと、タクシーはフルスピードでとばした。
「わかったか、イージィ――」
広い通りに出て車の流れにまぎれこんだとわかると、ヨースケはシートにぐったりと倒れこみ、荒い息を吐きながら言った。
「あれは、ヴァルハラの手の者だ。おれたちの調べはついてるってこった。たとえ、あの発砲が起こらなかったにしても、家族を巻きこみたくなければ、やつらをたたきつぶすまではけっして家に近よっちゃならねえってことなんだ。それがおれたちの、のがれられねえ運命ってやつなのさ」
「ぼくらの運命……」
そのことばが、タクシーの中に重苦しい沈黙をもたらした。視界の両側を通りすぎていく華やかな東京の夜景からは、もはや、あたたかさも、なつかしさも感じることはできなかった――。

PART 4
ルルの心、イージィの気持

『イージィ、残念ながら、家族の再会の場面というのを、とうとう見ることができませんでしたね』
イージィがホテルのベッドに寝ころんでボンヤリ天井を見つめていると、サイドテーブルに置いた新しいラップトップ・コンピュータから、電子合成音の声が聞こえてきた。
「そうだね、サム……」
『でも、わたしには、とても興味深い体験ができたと思います。シスターの呼びかけに、けっしてふり返ろうとしなかったヨースケにも、公園の暗がりに立ったまま、なかなか家に近づこうとしなかったイージィにも、なにかこう、とてもいい感じを受けました』
イージィは思わず苦笑してしまった。
『表現がおかしかったですか？　こういう場合、どう言えばいいのでしょう。感動、悲しみ、よろこび、なつかしさ……適当なことばを選んでください』
「ハハハハ。サム、見られていた本人

に、そんなことは答えられないよ」
『そういうものですか……』
　そこにノックの音がして、サミュエルズ教授が顔を出した。
「おや、笑っとるな。しょげかえってなくてよかったわい。相談があるんじゃ。ちょっとわしの部屋に来んか？」
　イージィは、コンピュータをわきにかかえて教授の部屋にむかった。どんなときにも、イージィが体験する場面に立ちあわせる——それが、ふたたびパートナーシップを確認し合ったイージィとサムの約束だった。なぜなら、サムは人間の関係とその世界に異常なほどの興味を示し、その欲求の強さゆえにこそ、ヴァルハラ建国軍が最高命令者の名をかりてかけたガードを乗り越えて、イージィたちに貴重な情報をもたらしたのだ。
　すでにそこにはヨースケが来ていた。
「ルルは？」
「いや、ルルお嬢ちゃんは呼んでない。そのこともあって、話し合いをしたいのじゃよ。実は、わしはさっき、先に香港に乗りこんでいるメドウズと電話で話したのじゃ——」
〝神の使い〟となったリャカが告げた次の目的地とは、アジア大陸の中央、タクラマカン砂漠にあったと伝えられる幻の都、楼蘭（ロウラン）であった。天山（テンシャン）山脈と崑崙（クンルン）山脈にはさまれ、古来シルクロードの重要な中継地として栄えた楼蘭は、現在ほとんど近づく者もなく、その正確な位置さえ探検隊によってようやく明らかにされつつある秘境である。



　楼蘭行きを決意した一行は、いったん３つのグループに分かれた。東京に立ち寄ったイージィたちのほか、アタワルパはリャカをともなってシンガポールへ、メドウズとナスターシャは先に集合地点の香港に入っていた。
「たしかに、ビルカバンバやチロルのときとちがって、今回の遠征は〝神の使い〟という道しるべがある。じゃが、こうしてたいへんな準備をしてかからねばならないほど、困難な道のりであることも事実じゃ。メドウズが、きみたちを東京に残してきてもいいと言ったのも、そのためなのじゃよ」
　ヨースケが、顔をまっ赤にしてベッドから立ちあがった。
「じょ、冗談じゃねえぜ。メドウズの野郎、おれが里心がついてビビるとでも思ってやがったのかっ！」
「まあまあ、落ち着いて聞いてくれ。わしはきみらが行ってくれると聞いてうれしいのじゃ。イージィがいればわしの用はないからな、わしは日本に残ることにしたんじゃよ」
「そうだったんですか……」
「ああ。わしのような老いぼれでは、足手まといになるからのう」
「相談ってのはそのことか？　だったら、反対もなにもねえぜ」
「いや、それは認めてもらえばそれでいい。相談というのは……つまり、ルルお嬢ちゃんのことなのじゃ」
「ルルのこと——!?」

　10分後、イージィはルルの部屋のドアをノックした。
「あら、イージィ。眠れないの？　無理もないわね。せっかくご両親に会える機会だったのに、あんなことになっちゃって……」
　ルルはイージィを窓辺のソファにみちびいた。ライトを消してカーテンを開けはなった部屋の窓には、宝石を散りばめたような豪華な東京の夜景がいっぱいにひろがっていた。ルルはこの夜景を眺めていたらしい。
「めずらしくサムを連れてないのね」
「う、うん……ち、ちょっと、ル、ルル

とふ、ふたりきりで、は、話したかったものだから……」

イージィの声は緊張で上ずっていた。

けれども、ルルはそれを聞いて、イージィの胸にとびこんできた。

「あ、ありがとう、イージィ！　なんて、なんて優しいの。やっぱりあたしのパートナーだわ」

「う、うん」

「ゴメンなさいね。あたし、この夜景を見ながら、ほんとはイージィのこと、うらやましくってしょうがなかったの。だって、今は会えなくても、イージィのパパとママは、この光の海のどこかで、いつもあなたのことを待っていてくれているんですもの。でも、あたしは……あたしのパパとママは……」

それ以上はことばにならなかった。ルルはイージィの胸にすがりついて、はげしく泣きじゃくった。

イージィは、実はルルをなぐさめようとしてここに来たのではなかった。教授といっしょに日本に残るよう、説得する役目をおびて来たのだ。そのためには、ルルの両親が今どんな風になってしまっているか、それをどうしても説明しなければならない。過度の緊張はそのせいだった。

また、サムの端末を置いてきたのは、ようやく人間の心理を理解しはじめたサムに、〝神の使い〟という存在は大きな謎でありすぎて手にあまるだろうし、神の使いもなぜかサムの存在をはげしく否定したから、サムに聞かせまいと配慮したのだった。

しかし、イージィは、ルルが自分ひとりを頼りに思ってくれていることが、なぜかとても快かった。うれしかった。緊張はたちまちとけてしまった。コンピュータを持ちこまなかったのも、ルルの誤解したとおり、ふたりっきりになりたかったからではないか、という気もしてきた。

（ルルに残酷なことを言わなければならないのに……ルルの気持ちを裏切るようなことを言わなければならないのに……ぼくはどうしてこんな気分になっているんだろう？）

ルルの涙はあたたかかった。ルルの体は熱いくらいだった。ルルは、その全身でイージィに答えを求めていた。イージィは、それに答えなければならないと思った。ルルのための、ルルを思っての、ルルにとっていちばんふさわしい答えを……。

「ルル、ぼくは、神の使いと名乗ったきみのご両親から、この世界が、そして人間の文明がどうして作られたか、その秘密の一端を聞いたんだ」

ルルは涙にぬれた顔をあげて、遠く窓の外を見やって語るイージィの目を見つめ、黙って耳をかたむけた。

「それは、こうして話そうとすればするほど信じられなくなるようなことだった。彼らは言ったんだ。人間は、自分がそうであると思っているほどには、本当は完全な人間ではない——とね。そして、彼らこそ、その完全な人間に数歩近づいた人間なんだそうだよ」

あのとき、イージィは『ルルのことを憶えてないんですか？』とたずねた。

答えは『憶（おぼ）えている』だった。しかし、その後につづけて言った。『だが、彼女はわれわれにとって特別な存在ではない。完全な人間にとって、わが子と他人の区別はないからだ。彼女がわれわれに求めているような愛情は、完全な人間には無縁のものなのだ』と。

「ほ、ほんとにそう言ったの……？」

闇の中でも、ルルの顔が青ざめていくのがわかった。

「そうだ。だから……だから……ルル、いっしょに行こう！　もう一度パパとママに会って説得してみるんだ!!」

イージィの口からとび出したことばは、部屋に入ってきたときに胸に秘めていたのとは、まるで正反対のものだったのだ——!!

つづく





パンゲアFAN倶楽部



松枝蔵人の談話室

さいきん、ひとひねり効いた、イラスト入りハガキが増えています。今後も楽しいおハガキをよろしく。

▶東京都 桜上水君



キミのリヤカを"カワイイ!"と思う気持ちがよくでていますね。

▶静岡県 風物詩君



……深い、かぎりなく深い。スゴイ、とてもスゴイ。よくわからない……。

▶宮城県 ダブルボギー小山君



吉富先生の小屋の方にもお便りありがとう！ 黒枠が何やら意味深。

▶福岡県 関菱西武沢美さん



ウ〜ン、ムズカシイペンネームですなぁ。かわいらしい絵ですねぇ。

▶京都府 白い雷君



第三部も燃えまくります。世界を飛びまわります。期待してください。

▶福岡県 TRANE君



いつもユニークなイラストをありがとう！ 2回目の登場ですね。

吉富昭仁の仕事小屋

寄せられたおハガキに僕のイナカの友人をデザインしたものがありました。彼はくろんぼくんの生みの親です。

▶神奈川県 ナスターシャ♡君



ナ、ナゼカ僕が描くナスターシャより色っぽいのはナ、ナゼだろう!?

▶栃木県 とうき君



兄「美化一二〇%だぞー」
妹「本物はもっとカワイイッ！」

▶富山県 TAKA君



わはははは。こいつは僕の悪友で室井というやつだ！ ゲゲッ。

▶埼玉県 森川緑さん



おしさしぶりです。今回はこの2人けっこういいムードだったよね。

▶静岡県 DMADOL



ムムムッ。イージィの目があやしい……。何を考えてるんだ？

▶愛媛県 井上貴洋君



また、最近、ファンタジーを描きたいなぁと思っているワタシです。

▶愛知県 加賀成行君



いまだから明かすが、リヤカのハダカは苦労したのであった。

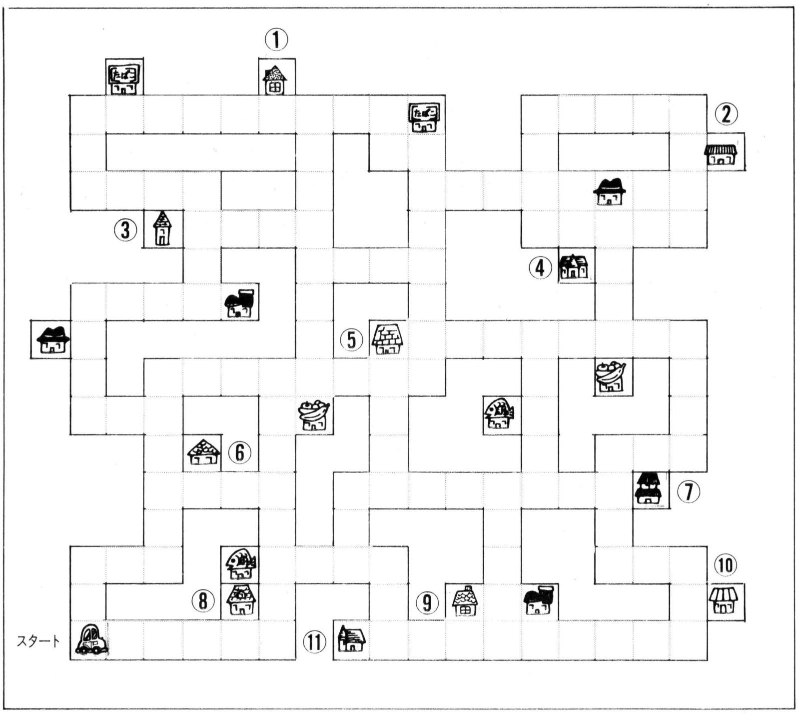


お便りまってまーす!! 5月号のお便りのなかから、東京都のあげぱん君にオリジナルテレカを、神奈川県のブルーツ君に色紙をお送りします。そろそろテレカのデザインを変えようかと思っています。待ハガキ。

第18回
パンゲアWORLD-WIDEクイズ

ヨースケの家はどこだ!?

クイズデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／松井良子



本編ではイージィとヨースケの2人が懐かしい東京の家を訪れた。クイズはこり題材を逃すか！　とばかりに、ご覧あれ〝ヨースケの家はどこだ!?〟クイズである。

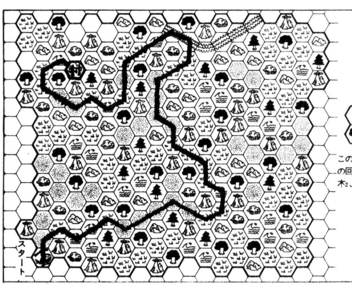
左の地図を見てくれ。左下の車を使ってヨースケの家を捜します。ヨースケの家のある町の道路はご覧のように100mごとにマス目で区切ってあります。どうやらちょうど5km車で走った地点がヨースケの家の目の前らしい。1マスが100mだから50マス進めばいいんだよね。さあ、地図の①〜⑩の家のうちヨースケの家はどれでしょう？以下のイージィとルルの証言もあるぞ！　これも大事なヒントだ。注意すること！

イージィ『同じ場所は1度しか通ってなかったよ』

ルル『クツ屋、魚屋、帽子屋、タバコ屋、果物屋——の5つのお店の前をそれぞれ1回ずつ通ったわよ』

おわかりかな。これは重要だゾ。以上のことからヨースケの家を捜しあて、その家の番号を答えてくれ！　これが問題だ。

『コンプティークW・Wクイズ』宛てにハガキだ！



16回村探しクイズの答え

この問題は以前にあった〝ネオ・クスコの隠れ里を捜すクイズ〟と同じコンセプトだよね。その問題を解いたことのあるキミならカ〜ンタ〜ン！　と思ったに違いない。左の図の正解ルートをチェック！　答えは38マスだ。いかがだったかな？

めっせーじふろむ　松枝蔵人

ようやく『ジェラルディン・サーガII』の終わりが見えてきた。こんなに長くかかるとは思わなかった。スランプというのかどうかわからないが、物語によってはこういうこともあるのだとわかった。着実に仕事をするのは大変なことだと痛感している。しかし、ぼくが書き終えても、編集作業や超多忙人間・麻宮騎亜氏のイラスト描きなどがあるから、すぐに書店にならぶわけではない。文庫版『パンゲア2』の書き直しも同時にやっているので、どちらが先に出るかわからないが、両方とも楽しみにしてほしい。この2冊が終わったら、いよいよ新作にとりかかる予定。新しい悩みがドッとふえるわけだけれど、期待に胸もおどる。作家のいちばん楽しい時期でもある。



トップをねらえ!
NeXT GENERATION

原作：ガイナックス
ゲームデザイン：黒田幸弘
コンセプト：A.C.M.E.
アシスト：坂本ネコマタ丸
プログラム：M&Fプロダクション
イラスト：ふじたゆきひさ

今回の目標は移動する物体だっただけに戦線はかなり混乱をきたしたようだ。物体の予想通過進路はほぼ変わらなかったが、いざ接触する段階になると敵艦隊の妨害を受けるというケースが続出。さらに特殊エリアの影響力もあって、これまでにない長期戦となったようである。

銀河連邦艦隊、ルクシオンを守りきる！

ダッカートΩ星域を物体は亜光速で疾走していた。その姿をはじめて肉眼で確認するにいたったのは偵察護衛艦隊。さらにモニターがその姿を拡大すると兵士たちから感嘆の声があがる。

『る・く・し・お・ん』

飛行中の物体にははっきりとそう描かれていたのである。それはまちがいなく英雄タカヤ・ノリコの父の搭乗していた旧科学の戦艦であった。この事実を知ったシリウスも急きょ作戦目的を調査破壊から調査に変更する。

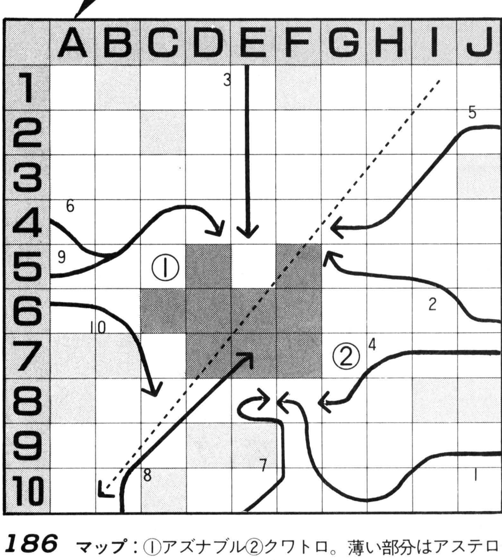
サラスヴァディ、独立機動艦隊はほぼ速度を同調してルクシオンに接近。だがその進路をはばむかのように第一遊撃艦隊も高速で進軍していた。第11ターン、ついに第一遊撃艦隊とサラスヴァディ艦隊が激突。ときを同じくしてルクシオンは重力干渉宙域へ突入、連邦第二艦隊はどうにかその前に接触をはたそうとするが失敗する。偵察護衛艦隊は目標を追って宙域に入り、逆サイドではパールヴァティ艦隊もルクシオンの進路を逆行するように区域内に侵入。情勢は一気に緊迫した。

第12ターン、一時戦線を離脱したサラスヴァディ艦隊に代わって独立機動艦隊が第一遊撃艦隊を攻撃する。ところがこれが失敗し、独立機動艦隊の戦力は大幅に減退。スエゼンは、自艦隊はもはや戦力としては役に立たないと見切りをつけ、重力干渉宙域突入を敢行。ルクシオン接触の準備が完了していた偵察護衛艦隊に捨て身の艦隊戦を挑んだ。第13ターンに独立機動艦隊は撤退するものの、この戦闘のために偵察護衛艦隊は絶好の接触の機会を失う。

そのころ連邦第一と第二遊撃両艦隊は前方から接近するラクシュミー艦隊との戦闘をそれぞれ巧妙に回避。こうして序盤戦は連邦有利のまま終わった。

第14ターン、ふたつの艦隊戦が同時に勃発する。第一遊撃艦隊対サラスヴァディ艦隊、偵察護衛艦隊対パールヴァティ艦隊。どちらも今後の戦局に大きくひびく重要な戦いだ。ドルメは例に

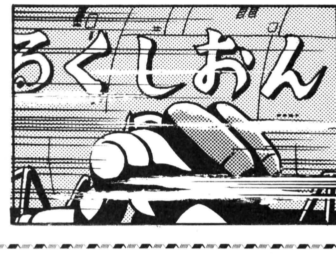
今回の作戦マップ



連邦第一艦隊制宙部隊、任務に成功！

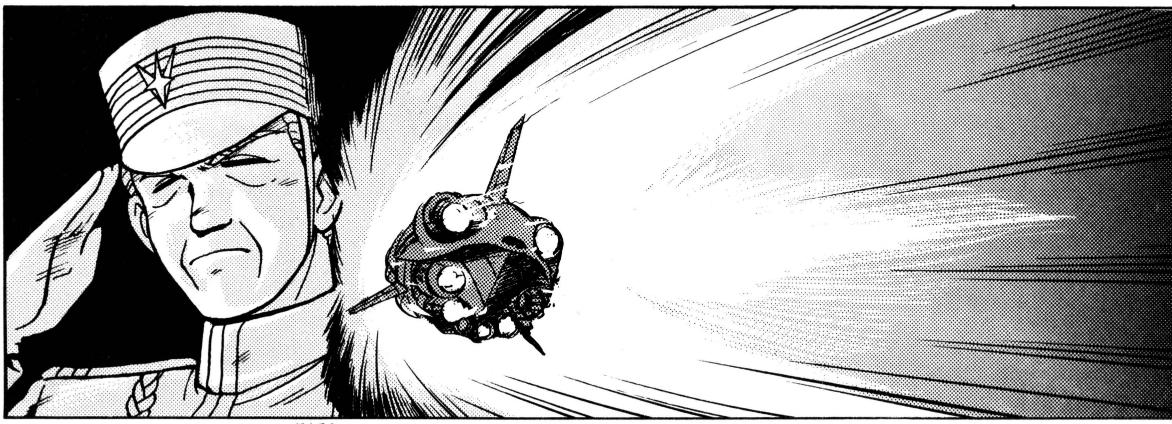
ルクシオンに接触、見事その調査をなし遂げたのが、第一連邦艦隊の制宙部隊である。その働きはめざましく、銀河連邦司令部に高く評価されている。

ルクシオンは光速に近い速度で移動していたため、すべてのデータを持ち帰ることはできなかったが、一部のものでもその価値は貴重。解析にはかなりの時間がかかりそうだが、これから開発予定にあがっている各種兵器のために役立てられることであろう。



同艦隊のダイ・ヤーギ司令官も「今回の勝利は制宙部隊兵士たちの優秀な働きあってこそのもの」と満足そうな様子で語っている。

 マップ：①アズナブル②クワトロ。薄い部分はアステロイド、濃い部分は重力干渉宙域。点線がルクシオン進路。



よってラジェンドラ部隊で敵を翻弄(ほんろう)するが、タカナシ・ミノルは各個撃破で冷静に対処。2ターンの戦闘でサラスヴァディ艦隊は巡洋艦2隻をはじめ、計6隻を撃沈されるという大損害。かくしてドルメは戦線を離脱。レッドスカーフ作戦での屈辱を晴らし、第一遊撃艦隊の兵士の士気は一気に高まる。

だが重力干渉宙域内ではこれとはまったく逆の戦況となっていた。パールヴァティ艦隊の攻撃は正確を極め、偵察護衛艦隊の艦船はつぎつぎと脱落、全艦撤退。リル・リルは急いで方向転換をはかり、戦闘中に離れていったルクシオンの後を追った。

第17ターンには脱出予定ポイントで待機していた魔龍方陣艦隊と第二遊撃艦隊が戦火を交える。第二遊撃艦隊は巡洋艦1、駆逐艦6、空母1、偵察艇4を撃沈され、窮地に立たされる。魔龍方陣艦隊が圧倒的に優勢だ。だがこの戦闘中に連邦第一艦隊はルクシオン接触の態勢を完了。そして緊迫の第21ターン、ついにルクシオンは重力干渉区域からその姿をあらわした！

「A・アーマー部隊、ブースター準備。ルクシオンに接近、潜入せよ！」

ダイ・ヤーギの鋭い声が通信回線を震わせる。今作戦でもっともダメージの少なかった制宙部隊が先陣を切り、装甲の裂け目から侵入する。中に入った兵士たちから興奮の声があがる。なんと内部の侵食はいまだに進んでおらず、旧世界のテクノロジーの結晶はそのままの形で残されていたのだ。大収穫である。旧科学に関する各種データが軍に対して与えてくれる恩恵は計り知れない。制宙部隊は短時間ながらもできる限り多くのサンプルを集め、任務をとどこおりなく遂行。無事に脱出、帰艦した。

だが作業がほぼ完了した第24ターン、そのすぐ近くの宙域では連邦にとって大惨劇が起こっていた。なんと第二遊撃艦隊旗艦が魔龍方陣艦隊所属のカーリー作戦部隊の攻撃の前に轟沈！ 大爆発を起こしたのである。第二遊撃艦隊はこのまさかの事態に対処する術をもたず総崩れ。ただ無秩序に撤退、離脱するしかなかった。

パールヴァティ艦隊は第28ターンに魔龍方陣艦隊と合流。最後の反撃を試みるが、続く第29ターン、魔龍方陣艦隊は思いもよらぬ敵に撤退に追いこまれることになる。後方から第一遊撃艦隊が奇襲してきたのだ。この艦隊はサラスヴァディ艦隊を退けた後、惑星アズナブル衛星軌道上で待機。ひそかに機会をうかがっていたのである。リル・リルはこれ以上の戦いは無益と判断し、高速で連邦残存艦隊より離脱。かくしてアドミラル作戦は終了した。

ダイ・ヤーギはルクシオンの去った方向に敬礼。再び虚空のかなたへと消えた偉大なる艦に敬意を表す。連邦にとっては久しぶりの勝利であったが、その代償として失われた一司令官のことは決して忘れられることはないだろう。宇宙の星がまたひとつ散った……。

名将、還らず！ ユン・カンカン壮絶な最期

宇宙のチリとなって消えた第二遊撃艦隊の旗艦。爆発寸前に脱出したポッド内には確認されておらず、司令官ユン・カンカンの戦死はいよいよ確定的なものとなった。

ユン・カンカン司令は第二遊撃艦隊がソロマニ艦隊と呼ばれていた頃から指揮をとっていた名将。戦術は地味ながらも堅実であり、将来が有望視されていただけに、その死はいっそう惜しまれる。

戦局に多大な影響 重力干渉宙域について

二重惑星アズナブルとクワトロの間に位置する重力干渉宙域は戦略、戦術上双方に大きな影響を与えた。

レーダーが役に立たないため宙域内の艦隊にA・アーマーで遠距離攻撃をかけることは不可。さらに火力の弱い武器では思ったようにねらいが定まらず、突入した艦隊に所属するA・アーマー部隊は大苦戦だった。戦場がふたつに分断されてしまったのも、この宙域の存在ゆえである。

ついに開始！ 参加者への結果郵送!!

かねてから希望者の多かった、参加者への、有料での結果発表がスタートすることになった。詳細については、194ページを見てほしい。

当初見込みの倍の手数料、3回分1組で受け付けは半年に1回、申し込みは郵便振替のみ、など希望者には負担をかけることが多くなってしまい、こちらとしてもつらいところ。

なお第一期の様子によって継続か中止か決まることになる。

銀河連邦

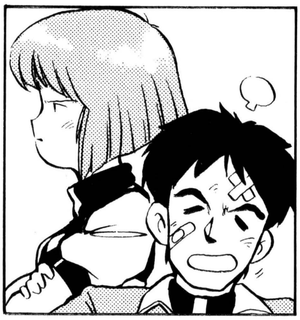
トップスコアラー



パイロット：青葉宏一(左)
ナビゲーター：天童和美
チーム名：嘉手納市役所軍事課
担当コーチ：熊田勝(福島県)
第二遊撃艦隊・対艦部隊所属。敵A・アーマー3機撃墜、対艦攻撃8回。4985ポイント。

艦船のみに目標をしぼり、威力の大きな兵器で連続攻撃。これが成功し見事に栄冠の座についた。

トップエース

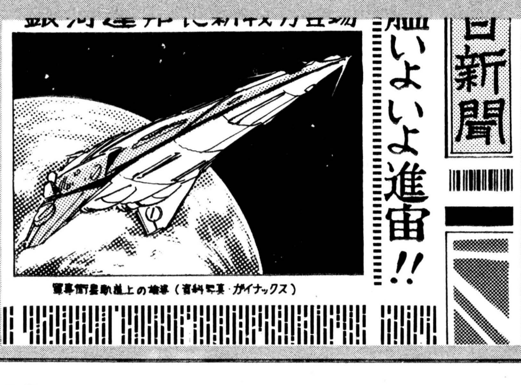


パイロット：奈良貴子(左)
ナビゲーター：森晴明
チーム名：テンプテーション
担当コーチ：マクドナルド教官(和歌山県)
連邦第一艦隊・防宙部隊所属。敵A・アーマー16機撃墜。

パイロット、ナビゲーターともどもガッツが抜群に高いペア。一撃離脱の戦法で戦果をあげた。

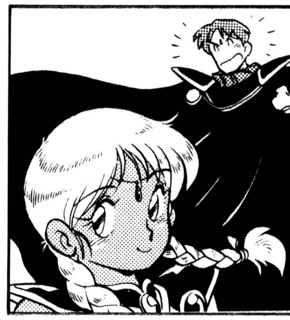
エクセリオン級戦艦進宙！

●戦艦ルクシオンは作戦終了後、ダッカートΩ星域を完全に離脱。かつて太陽系に来訪したときと同じように、外惑星の軌道をかすめ再び銀河系中央に向けて去っていった。つぎに太陽系近隣に姿を現わすのはかなり先のことと思われるが、銀河連邦司令部はそのときもこれを死守するつもりであるとの意思を表明している。
●戦死したユン・カンカン司令部の後任には元辺境守備軍の艦隊司令官であったエルフィン・リーが着任することが決定。新司令官として、その全権を引き継ぐ。エルフィン新司令は若いながらも部下の掌握がうまく、士気が下がっている同艦隊の兵士をうまくまとめられるだろう。
●エクセリオン級発掘戦艦がついに進宙。次回作戦より第一連邦艦隊の旗艦として使用される。司令部の予想よりもその老朽化は激しく、全盛のころより戦闘力はかなり落ちるようだ。なお、艦名は「フェルディオン」と決定された。



シリウス同盟

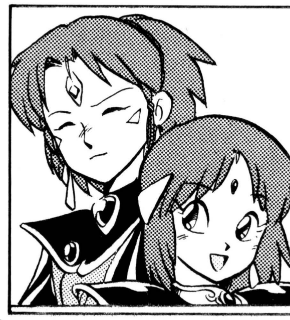
トップスコアラー



パイロット：ローズ・ドラゴン
ナビゲーター：バーニィ・F・ウェルダード(右)
チーム名：特攻野郎Aチーム
担当コーチ：北村茂勝(京都府)
ラクシュミー艦隊・対艦部隊所属。A・アーマー1機撃墜、対艦攻撃8回。4393ポイント。

ラグーン15星系会戦でエースになったペア。念願のトップに輝く。

トップエース

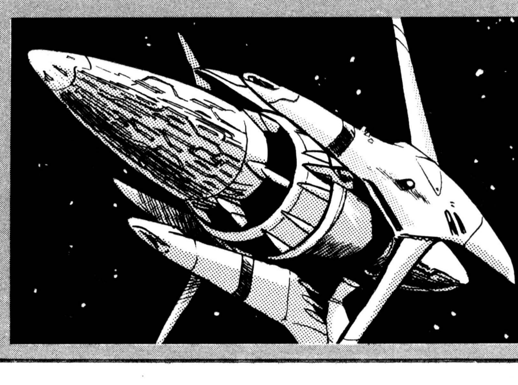


パイロット：小林ミカ(右)
ナビゲーター：小林ミサ
チーム名：デビル505
担当コーチ：仁木賢治(埼玉県)
魔龍方陣艦隊・制宙部隊所属。敵A・アーマー13機撃墜。

姉妹チーム。判断力の高い妹がパイロット、知識の高い姉がナビゲーター。7回出撃し、そのたびに平均2機の敵機を撃墜して帰艦。

新型戦闘機、開発開始か!?

●ルクシオン接触失敗、ラジェンドラ部隊半数以上帰艦せず！　今回の作戦はシリウスにとってひさびさの敗戦になった。銀河連邦側は未確認ながらもいくつかの貴重なデータ、サンプルを入手した模様。同盟賢員会では早急に対策を立案、今後出現すると思われる敵の新兵器に慎重に対処していく所存である。
●かねてから建造中であったマンダラ級大戦艦「インドーラ」の出撃命令が同盟賢員会よりくだった。これは連邦側のエクセリオン級発掘戦艦投入の動きに合わせたもので、事実上「インドーラ」の完成度はまだ80%未満。航行中のハプニングも十分に考えられ、現段階でどれほどの戦力を発揮できるかは未知である。
●今作戦で、エース専用機の「ラジェンドラS01」に搭載されている実験用理力子の実戦データがようやくそろった。このデータは次期主力戦闘機の開発に役立てられる予定である。



ベテラン・エース戦果リスト

これは、有効なキャラクターコードを持っているペア（帰艦しているエース・ペア）の今回の作戦での戦果リストです。キャラクターコードの横に、今回の得点、帰艦したかどうか、所属艦隊、敵A・アーマーの撃墜数、敵艦との戦闘回数が書いてあります。応募のとき、キャラクターコードをまちがえないように気をつけてください。未帰艦になったペア（帰艦の欄に×がついているもの）のキャラクターコードは無効になります。

エースはA・アーマーのエース専用機も使用できます。もちろん、一般機に搭乗してもかまいません。

●こちらのミスで、トレーニングの項目ひとつに100ポイント以上を記入した人は未参加になっています。（トレーニングマシーンのプログラムは数値が2ケタまでしか対応してないのです）次回から数値を10〜99ポイントまでに制限させてもらいますが、今回に関しては、未参加となっている人は帰艦と同じように考えてください。つまり、次回の応募でトレーニングポイントに+10できるのです。

■銀河連邦エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
GA204	450	×	2	1	2
GA403	1257	○	2	3	1
GA508	433	○	2	0	2
GA510	1004	○	2	1	3
GA611	3497	○	1	7	3
GA615	2798	○	5	1	10
GA627	571	×	4	1	2
GA630	716	○	2	4	0
G01101	1057	○	1	2	4
G01104	4046	○	5	11	4
G01105	1604	○	1	6	0
G01107	1845	○	1	1	6
G01201	1486	×	4	3	5
G01203	463	○	2	1	3
G01204	1273	○	2	2	4
G01207	2424	○	5	1	10
G01208	376	○	2	0	4
G01301	2282	○	1	9	3
G01312	122	×	3	0	0
G01403	2832	○	4	9	6
G01411	1756	○	3	2	6
G02103	303	×	5	1	0
G02107	2564	×	5	6	3
G02108	失		格		
G02110	813	○	1	2	4
G02111	820	×	1	2	1
G02203	977	○	2	1	2
G02204	1050	○	2	1	4
G02207	1427	○	2	1	3
G02209	823	○	2	1	4
G02301	843	×	3	2	8
G02304	2851	○	1	6	3
G02305	2156	×	3	4	6
G02402	614	○	4	0	5
G02404	234	×	4	1	0
G02405	270	×	1	1	0
G02411	1044	×	4	3	4
G02414	1020	×	4	3	5
G02415	2405	×	4	4	6
G02504	2665	×	5	3	4
G02506	337	×	5	0	3
G03101	1597	×	1	3	4
G03102	2392	×	1	1	6
G03104	270	×	1	0	0
G03105	1510	×	1	2	4
G03106	309	×	1	1	0
G03107	929	×	1	3	2
G03108	686	×	2	1	0
G03109	1328	×	1	2	7
G03206	264	○	2	0	3
G03207	0	×	2	0	0
G03209	881	○	2	3	4
G03211	792	○	2	0	4
G03302	3295	○	1	8	5
G03303	3407	○	3	2	8
G03305	370	×	5	2	1
G03306	2013	○	3	3	3
G03308	1583	×	3	4	3
G03309	2633	×	3	4	3
G03311	148	×	1	0	1
G03312	2721	○	3	6	2
G03313	1634	×	1	3	1
G03314	523	○	2	0	4
G03315	2506	○	3	1	6
G03401	1974	○	4	4	2
G03402	804	×	3	2	1
G03403	2706	○	4	4	9
G03404	588	×	4	0	0
G03405	160	×	4	0	0
G03406	1226	○	4	6	5
G03407	4641	○	4	16	0
G03501		未	参	加	
G03502	150	×	4	0	7
G03503	2832	○	5	9	6
G03504	303	×	1	1	0
G03506	3536	○	5	1	9
G03507	553	×	3	2	0
G03508	3732	○	5	10	0
G03509	525	×	5	0	2
G03510	2543	×	5	6	6
G03511	2398	×	5	7	1
G03512	576	×	5	0	3
G03513	539	×	2	0	0

■シリウス同盟エース

コード	得点	帰艦	艦隊	アーマー	艦
SA201	446	○	9	2	2
SA405	1975	○	6	5	2
S01606	2029	○	9	7	2
S01706	2623	○	7	4	7
S01714	1079	×	7	2	3
S01901	203	○	9	0	3
S01902	984	○	9	0	4
S01912	759	○	9	1	4
S01003	1792	×	10	6	2
S01005	1261	○	10	4	3
S01008	2883	○	10	6	6
S01009	997	○	10	2	4
S02606	360	×	7	1	1
S02703	3014	○	6	4	5
S02707	4393	○	7	1	8
S02709	986	×	8	2	3
S02801	1591	×	8	2	4
S02802	1687	×	7	3	4
S02804	809	×	7	3	0
S02810	935	○	8	2	3
S02811	612	×	8	0	4
S02812	1735	×	10	7	2
S02902	1451	×	9	6	1
S02903	744	×	9	0	5
S02904	900	○	9	4	2
S02905	2438	○	9	4	4
S02906		未	参	加	
S02907	1245	○	9	3	4
S02909	0	○	9	0	0
S02003	3619	○	6	6	5
S02010	1283	○	9	4	1
S03601	1131	○	6	5	9
S03602	2962	○	6	11	1
S03603	924	×	9	2	2
S03606	1606	○	6	4	5
S03609	0	×	7	0	0
S03610	1320	×	6	4	5
S03611	1303	×	6	3	4
S03613	2226	○	6	10	3
S03614	1292	○	6	5	2
S03615	536	○	8	3	3
S03701	1778	○	7	3	7
S03702	1253	×	7	6	0
S03703	132	×	6	0	2
S03704	174	×	7	0	1
S03705	76	×	7	0	0
S03707	638	×	9	1	1
S03708	475	×	7	3	0
S03709	819	×	7	3	1
S03801	920	○	8	2	4
S03803	失			格	
S03805	1401	○	8	2	7
S03807	2762	×	6	16	2
S03808	623	○	8	3	3
S03810	655	○	8	1	3
S03902	203	○	9	6	5
S03904	612	×	9	2	1
S03905	1333	×	9	4	1
S03906	2092	○	9	8	1
S03001	2959	×	10	8	0
S03002	3331	○	10	12	2
S03003	404	×	10	1	0
S03004	4277	×	10	6	5
S03005	2285	×	6	6	2
S03009	1571	○	10	3	8
S03011	506	○	10	2	0
S03012	931	×	10	0	5

エースペアの階級について

結果郵送やシナリオ構成などにおわれていて、階級に関しての正式な決定がなかなかできません。階級を決めると、部隊長などについても決めなければならないため、なかなか細かいことが決められないのです。楽しみにしている人には本当に申しわけないのですが、今回のも仮決定です。しかし、確定するものがこれより下になることはもちろんありません。

エースペアは、自動的に少尉になります。ベテランエースになってから、一度でも再ランクインしたペアは1階級上がり、中尉です。また、旧トップから残っているペアも中尉です。大尉以上に関しては辞令を出します。

各艦隊戦果&ランキングリスト

獲得ポイントで各艦隊の上位に入り、なおかつ帰艦したペアは、まだ持っていなければキャラクターコードが与えられ、エースとして認定されます。両軍の総合順位で１位になったペアは、トップスコアラーとして認定されます。また、A・アーマーの撃墜数の一番多いペアはトップエースとして認定されます。トップエースは188ページに発表してあります。エースとして認定される数は、各艦隊の戦果などによって変動します。作戦で活躍した艦隊はより多くのエースが出るのです。

表の「順位」は各艦隊内でのもの、「総合順位」は両軍それぞれでのもの（未

連邦艦隊戦果

①連邦第一艦隊
目標：飛行物体の調査、護衛
第１ターンにＪ９より突入。Ｆ９を通過の後ラクシュミー艦隊をやりすごしてＣ８へ到着。目標物体と接触し任務をはたした。遠距離での攻撃６回、防御９回。艦隊戦０回。
参加722機、帰艦353機。

②連邦第二艦隊
目標：飛行物体の調査、護衛
第２ターンにＪ６より突入。Ｇ５にて目標とコンタクトをとろうとするが失敗。Ｅ５に１度行き、その後惑星クアトロにむかうが敵艦隊と接触せず。遠距離での攻撃４回、防御４回。艦隊戦０回。
参加791隻、帰艦450機。

③第一遊撃艦隊
目標：他艦隊の支援
第４ターンにＥ１より突入。Ｅ５にサラスヴァディ艦隊、独立機動艦隊と戦闘。続いてＦ４でサラスヴァディと再戦、勝利。惑星アズナブルを通過し、後半Ｃ８で魔龍方陣艦隊と艦隊戦。これも撃破した。遠距離での攻撃３回、防御４回。艦隊戦５回（⑥３回、⑨１回、⑩１回）
参加1076機、帰艦451機。

④第二遊撃艦隊
目標：他艦隊の支援
第１ターンにＪ７より突入。Ｅ９へと進行しラクシュミー艦隊を回避。Ｄ８、Ｃ８で魔龍方陣艦隊と戦闘。第24ターンに旗艦を失い退却した。遠距離での攻撃５回、防御５回。艦隊戦４回（⑩４回）。
参加578機、帰艦209機。

⑤偵察護衛艦隊
目標：飛行物体の調査、護衛
第１ターンにＪ２より突入。重力干渉区域に突入し、Ｆ５で独立機動艦隊を撃破。第16ターンにパールヴァティ艦隊にＥ６で敗れ、退却。長距離での攻撃７回、防御５回。艦隊戦４回（⑧３回、⑨１回）。
参加677機、帰艦189機。

銀河連邦艦隊総計
遠距離での攻撃25回、防御27回。艦隊戦13回。
参加3844機、帰艦1652機。

●銀河連邦

①連邦第一艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	11	4261	04101	山本慎一	タケオ・シラギク	コジロー・サカイ	G 04101	13	2
2	13	4126	04102	マクドナルド教官	奈良貴子	森晴明	G 04102	16	6
3	14	4114	04103	奥野浩司	哀川和彦	敷嶋あきら	G 04103	3	6
4	28	3497	6-029	藤田行人	大下勇二	鷹山俊樹	G A611	7	3
5	32	3421	04105	北山直人	HIDEO	YOSHIYUKI	G 04105	11	2
6	38	3295	03302	Black	White	Blue	G 03302	8	5
7	44	3160	04107	猿山のボス猿	ルイック・ファン	セネカ・ファン	G 04107	11	1
8	46	3114	04108	飛　脚	ニイル	紫乃・キャルス	G 04108	6	3
9	49	3075	04109	軒原　翼	Ja・グリフォン	ジェニファー・リル	G 04109	6	2
10	55	2999	04110	坂田弘司	神田カズミ	阿久津ノリコ	G 04110	2	6
11	66	2875	04111	太巻　明	稲魂小夜	ICILL RUNEREAD	G 04111	3	5
12	68	2851	02071	工藤　豊	クドウユタカ	フジミレイ	G 02304	6	3
13	108	2565	04113	宇田川淳	イリアス	レイナ	G 04113	3	6

②連邦第二艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	72	2839	04201	渡辺直寛	炎ジュン	弓さやか	G 04201	6	1
2	147	2395	04202	安藤史高	マーク=ホワイト	キャサリン=アルベルティ	G 04202	6	2
3	153	2385	04203	菅原哲二	アベル	ティアラ	G 04203	3	4
4	161	2349	04204	奥野博昭	フェブラリー	ウェンズデイ	G 04204	7	1
5	229	2090	04205	大坪良成	リョウ	サヤカ	G 04205	2	5
6	——	1867	04206	若松雅之	M.Miller	R.Sadowsky	G 04206	6	2
7	——	1765	04207	中野智之	レイナート・ロジャース・ディダイダスト	エクストラージ・アイフィル	G 04207	1	3

③第一遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	10	4355	04301	武田秀明	ユキ	シロウ	G 04301	2	10
2	12	4166	04302	パール=ホワイト	D.ユベリス	A.ヤハウェイ	G 04302	4	10
3	17	4017	04303	おまえ	マックス	ミリア	G 04303	0	8
4	19	3859	04304	横山卓弘	園下瞳	村川大樹	G 04304	3	8
5	20	3840	04305	舘野治彰	アロン・スクルド	エアク・スクルド	G 04305	7	5
6	21	3817	04306	穂積　洋	シェン	ボブ	G 04306	5	3
7	27	3499	04307	菅原忠幸	キリーク・シマー	ミリス・フローズン	G 04307	2	8
8	30	3481	04308	バド=ローク	ミュラー=ケーニッロ	ジェニファー=ローズ	G 04308	12	3
9	33	3414	01056	暗黒魚座の聖闘士	結城羽純	天野霞	G 04309	4	4
10	34	3411	04310	山家英雄	ジュデー・マーティー	ルーン・ワーム	G 04310	4	9
11	35	3407	03303	北川史朗	片山浩之	松島弘明	G 03303	2	8
12	37	3326	04312	佐藤正弘	白川清美	滝羽舞	G 04312	9	2
13	39	3265	04313	丹生谷猛	JOKER	QUEEN	G 04313	0	8
14	42	3197	04314	長谷川学	早乙女陽子	月影美香	G 04314	4	7
15	43	3182	04315	塚田史仁	竜神聖	火生命姫	G 04315	2	8

④第二遊撃艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	1	4985	04401	熊田　勝	青葉宏一	天童和美	G 04401	3	8
2	4	4641	03407	榎本　真	摩訶迅雷	神霊遙	G 03407	15	0
3	8	4452	04403	柴田　学	ルナ=スターダスト	イリス=ストール	G 04403	14	2
4	29	3488	04404	FAY-AUⅡ	ラビィ	シルフニール	G 04404	11	1
5	54	3020	04405	Mr.教　授	うっきぃ	ちょこぴ	G 04405	2	8
6	58	2982	04406	さんしょううお	ザボ=ン	ケッチャ	G 04406	3	9
7	80	2785	04407	小倉一憲	サラ・F・ローレンス	フィシス・F・カーレー	G 04407	4	7
8	81	2776	04408	椚瀬武夫	ユーミ・ハナー	エィミィ・ハナー	G 04408	9	1
9	91	2706	03403	鈴木多津夫	伊達竜也	D	G 03403	4	9

⑤偵察護衛艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	3	4953	4-093	山口和彦	羅洞	螺旋	G 04501	10	7
2	5	4633	04502	菅野伸之	ガリウス	マリウス	G 04502	4	12
3	7	4454	04503	中村正志	HOUR=SECOND	MINUTE=SECOND	G 04503	4	10
4	9	4398	04504	ルドルフ	トムソン	ガゼル	G 04504	14	2
5	15	4046	01081	清水裕文	MAX	KATE	G 01104	11	4
6	16	4034	04506	吉村　孝	山根勝志	印具麻由	G 04506	3	8
7	18	3975	04507	こぼうず	リュン	シャラス	G 04507	5	9
8	22	3768	04508	D-MASTER	SHRIUS-GAREK	FEENYA-AREN	G 04508	14	1
9	23	3732	03508	栗原　昇	浅野ゆう子	浅野温子	G 03508	10	0
10	27	3536	03506	吉村　孝	秋月等	織田舞	G 03506	1	9
11	36	3349	04511	竹本格久	タケモトノリヒサ	キタジョウレイカ	G 04511	7	8

帰艦者含む。301位以下は－)、「ポイント」は今回の作戦での獲得ポイント、「アーマー」は撃墜したA・アーマーの数、「艦」はダメージを与えた敵艦の数。

認識コード（最初にＴＰをつけてください）とキャラクターコードは、次回このペアをエースとして参加させる場合には必ず書いておいてください。ボーナスについては195ページです。

認識コードは参加者に与えられるもので、今後は能力値ボーナスも含めてずっと有効です。ただし、１回の作戦に、ひとつの認識コードで参加させられるペアは１組だけです。キャラクターコードはそのペアに固有のもので、そのペアが未帰艦になると無効になり、獲得したトレーニングボーナスも無効になります。

エースはペアの名前と参加サイドの変更はできませんが、それ以外はすべて変更してもかまいません。

●シリウス同盟

⑥サラスヴァディ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	4	3619	02039	増田隆之	カーリー	ゴルディアス	S 02003	6	5
2	14	3014	02018	海原朋和	シェスター・E=ローカス	オリビア=レイトール	S 02703	4	5
3	15	2962	03602	本田憲啓	ウィリアムズ・R	ローラ・L	S 03602	11	1
4	22	2881	04604	田村将司	エリス・シルファ	リリス・シルファ	S 04604	10	1
5	23	2869	04605	マミムメモ・H	間ぬけ作	おとうさん	S 04605	7	6
6	46	2407	04606	龍王神	シルバー・クルセーズ	ユリス・リッター	S 04606	5	7
7	47	2403	04607	田口浩一	疾風	不動	S 04607	10	0
8	48	2380	04608	浅野岳彦	ギルトス・ラドス	フィフィテス・ミルト	S 04608	3	8
9	59	2244	04609	CHICKLIN	Calm	Gilert	S 04609	5	2

⑦ラクシュミー艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	2	4393	02025	北村茂勝	ローズ・ドラゴン	バーニィ・F・ウェルダード	S 02707	1	8
2	18	2898	04702	EESTANIA	マーク	シヴァ	S 04702	2	5
3	29	2729	04703	森　一憲	北の竜	智	S 04703	5	8
4	34	2649	04704	調和神ヴィシュマ	小牧ノブ	和紗結希	S 04704	10	5
5	35	2623	01039	佐野栄昭	アバルトハウザー	ナミ	S 01706	4	7
6	49	2366	04706	山下和樹	カイン	クロノア	S 04706	7	7
7	50	2340	04707	藤掛彰史	レオパルト・クリサリス	ウラッツェン・ジイ	S 04707	5	1
8	51	2321	04708	荒井　豊	カイン	リンク	S 04708	6	8
9	58	2252	04709	山本勝嗣	ウォーレン・コールドマン	ケン・シュニッツ	S 04709	5	8
10	61	2225	04710	岩本浩史	ノッポさん	ゴンタくん	S 04710	8	3
11	64	2212	04711	高瀬靖広	タマモクロス	オグリキャップ	S 04711	4	6
12	69	2183	04712	伊藤智之	レイヤー	ピコラ	S 04712	6	2
13	76	2103	04713	鈴木　暁	アカラナータ	トライロー	S 04713	6	1

⑧パールヴァティ艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	6	3335	02036	Dan	アルファ	シェラ	S 04801	12	0
2	67	2187	04802	樋口義弥	ケイン=カスター	アルバ=シュトラルト	S 04802	2	5
3	81	2075	04803	WYVERN	ガルバーク	ローナ	S 04803	6	0
4	97	1948	04804	天照帝	レディオス・ソープ	ラキシス	S 04804	6	0
5	121	1839	04805	榊魑魅	デュラン・キル	エリシアーナ	S 04805	8	1
6	134	1788	04806	川村邦夫	フィーネ・ヤマン	ジーノ・アイ	S 04806	6	0
7	161	1702	04807	R・Master	ディグウェル・ジイ	フィル・ソーア	S 04807	8	0
8	171	1673	04808	高木誠司	ター	リリア	S 04808	3	5
9	180	1642	04809	森　勝彦	レイナス・フォーリン	フィーミナス・ラ・ルーン	S 04809	5	0
10	190	1591	02008	入江　聡	R・B・ドム	Y・D・ロナワー	S 04810	2	4
11	196	1581	04811	猪澤和夫	テール	マイ	S 04811	5	2

⑨独立機動艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	9	3289	04901	藤屋千舟	ベイル・ロガール	サラン・ロガール	S 04901	12	1
2	26	2760	04902	カール	結城翔馬	魔羅有	S 04902	9	1
3	27	2759	04903	谷口心哉	巫部正哉	釈迦如来紫濃	S 04903	10	1
4	31	2703	04904	ALF	ライン	トリス	S 04904	8	0
5	39	2690	4-083	岸本孝之	カンダ・マサキ	ヤマクラ・カスミ	S 04905	9	1
6	40	2500	04906	岩瀬真澄	ダーク・シュナイダー	アーシェス・ネイ	S 04906	9	0
7	42	2490	04907	大石　亮	幸村美絵子	恵野直前	S 04907	7	1

⑩魔龍方陣艦隊

順位	総合順位	ポイント	認識コード	コーチ	パイロット	ナビゲーター	キャラクターコード	アーマー	艦
1	7	3331	03002	中川直人	藤井八雲	パイ	S 03002	12	2
2	10	3180	04002	黒田英克	リイ・クルート	ナッカス・ソネイ	S 04002	5	7
3	11	3125	04003	弘田一弘	メグ=ミラージュ	レム=ミスティック	S 04003	2	11
4	12	3100	04004	菅野正徳	オダ・ノブナガ	ハシバ・ヒデヨシ	S 04004	6	7
5	13	3032	04005	千葉秀一	早川あおい	森村ひろし	S 04005	5	4
6	17	2930	04006	小池伸一郎	M.KNIGHT	APRIL	S 04006	4	8
7	19	2895	04007	仁木賢治	小林ミカ	小林ミサ	S 04007	13	3
8	20	2894	04008	VH・あさい	タキア・ギオン	カジン・アサイ	S 04008	9	3
9	21	2883	01024	井川信二	スピータ	ミントローユ	S 01008	6	6
10	24	2845	04010	宮崎　学	アンドリュー	カリスタ	S 04010	3	8
11	25	2767	04011	中島崇之	セシウス=バーグラント	ミーナ=エルシス	S 04011	4	4
12	28	2744	04012	南　洋介	LEIZR	WINDIENE	S 04012	9	1
13	37	2574	04013	山下眞理子	セレン・ムーン	カリン・ムーン	S 04013	9	4
14	38	2560	04014	のじお	九十九	北斗	S 04014	10	2
15	41	2466	04015	Mr.ヒマック	初段マン1号	初段マン2号	S 04015	8	1

同盟艦隊戦果

⑥サラスヴァディ艦隊
目標：飛行物体の調査、捕捉
第１ターンにＡ４より突入。Ｅ５、Ｆ４にて第一遊撃艦隊と艦隊戦を行い、第15ターンに敗退、退却した。遠距離での攻撃６回、防御４回。艦隊戦３回（③３回）。
参加441機、帰艦169機。

⑦ラクシュミー艦隊
目標：他艦隊の支援
第２ターンにＥ10より突入。Ｃ８まで進行した後に反転、惑星クアトロ方面に迎撃に向かう。連邦第一艦隊と第二遊撃艦隊に接触回避された後は遭遇なし。遠距離での攻撃９回、防御９回。艦隊戦０回。
参加549機、帰艦210機。

⑧パールヴァティ艦隊
目標：飛行物体の調査、捕捉
第４ターンにＢ10より突入。重力干渉区域に侵入し、Ｅ６にて偵察護衛艦隊を迎撃、撃破。ルクシオンの後を追うものの結局追いつかなかった。遠距離での攻撃２回、防御３回。艦隊戦３回（⑤３回）。
参加783機、帰艦399機。

⑨独立機動艦隊
目標：他艦隊の支援
第２ターンにＡ５より突入。惑星アズナブルを通過、Ｅ５にて第一遊撃艦隊と戦闘し大きなダメージを受ける。さらにＦ５にて偵察護衛艦隊と艦隊戦。これに敗れて第13ターンに退却した。遠距離での攻撃３回、防御６回。艦隊戦２回（③１回、⑤１回）。
参加647機、帰艦310機。

⑩魔龍方陣艦隊
目標：飛行物体の調査、捕捉
第３ターンにＡ６より突入。Ｃ７を通りＤ８、Ｃ８で第二遊撃艦隊と戦闘、これを撃破。第29ターンにＣ８で第一遊撃艦隊から奇襲を受けて敗北、戦線から退却した。遠距離での攻撃７回、防御３回。艦隊戦５回（③１回、④４回）。
参加454機、帰艦132機。

シリウス同盟艦隊総計
遠距離での攻撃27回、防御25回。艦隊戦13回。
参加2874機、帰艦1220機。

銀河絶対非武装中立宙域



▲千葉県・Ω－GAI(1P) 最初にこういうネタを送ってきたのは復活させる、と決めてました。以前と同じキャラコード有効です。

●ルーリオン「だぁー、どうしてだ、納得いかない！」
キャラフィン「こんにちわ。前回バグのおかげでランクインしたペアです。彼がなぜ怒っているかというと、同じ艦隊の上の3組より私たちのほうがアーマーも艦攻撃も多いのに、なぜポイントに1000もの差があるのかということです」
ル「今回参加ペアのなかでは、艦攻撃とアーマー撃破数ではトップなのに」
キ「あなたのルックスが悪いのよ。私はいいんだから」
ル「……私はすでに死んでいる」

〈青森県・翔夢〉

※艦攻撃はろくにダメージを与えられず、遭遇しただけでも1回と数えます。したがって、攻撃回数とポイントは比例しません。また、アーマーも艦も、遭遇した敵の種類によってポイントは大きく差が出ます。翔夢さんは、艦と遭遇しただけで大きなダメージは加えられなかったのです。

ついでに説明すれば、装備や武器は出撃のたびに装填、修理されます。したがって、数少ない武器でもたくさん撃墜できるのです。1P。



▶北海道・サスカッチ円空（1P）兄弟誌、㊋ファミコンの「ダブルムーン伝説」もよろしく!?



▲徳島県・昌樹どん（1P）みょーにおもしろくて、みょーにこわい……（笑）



▲香川県・昏蛇亜那Ⓐ。このイラストは、右ページの黒公さんのイラストに続きます!?



▼静岡県・そひあ（1P）第二遊撃艦隊は旗艦撃沈。このペアも……。さらに2階級特進ですね……

●先日トップに関する質問を国際電話でしたバカはこの私です。こちらには本が届くのが約1カ月遅れます。したがって、不利は承知ですから、外人部隊の気分でがんばりたいと思います。

〈カナダ・中村政信〉

●父親の仕事の都合ってやつで、こんな所(アメリカ)まで来ちまったけど、しか〜し、私は負けない！　これからも毎回トップとロボクラッシュには必ず申し込んでやるんだぁ〜い！

ガイナックスの はずハガ見てね！

や、ども。はずハガです。最近このコーナーに載るお手紙がいつも同じ人＝常連で占められてるという指摘があるようだけど、じつはそれは正しいのだ。意外なもんで、編集者には友だちがちょー少ない。いわんや朝も夜もないようなヤクザな商売だから、恋人なんかできはしない。そーゆーことで、数少ない友だちといえるのが毎月毎月ちゃんと手紙を送ってきてくれる常連の諸君なのだ。たんにイラストを送るだけじゃなくて、お手紙に私信を交えて書いてきてくれる彼らとは、誌上を通じて文通しているつもりなんだよね。そーゆーことで読者の皆さん、お便りには、どんなくだらないことでもいいからお手紙を付けて送ってきてちょ。掲載率がバツイチでグンとUPするぞ。

それから、だれも知らんと思うがワシは「宇宙戦艦ヤマト」の大ファンなのである。そんなわけで、ヤマトのイラストや熱いメッセージをつづってあるお手紙もまた最優先で掲載されるということを、ここで宣言しておこう。

ところで、みんなはもう「電脳学園III・トップをねらえ！」をプレイしたかな？　心と股間に響く珠玉の逸品だから、まだの者はマッハでパソコンショップに行ってさっさと買おう！　トップファンなら涙と汗がうるうるするぜ！

つーことで、そろそろ今回ももうおしまい。んじゃまた2ヵ月後に会おう。

▼例の諸岡由美子さん　こんにちは、お元気ですか。前回、勘ちがいであなたをＯＬと書いてしまいました。まだ中学生なんですね。ごめんなさい



▼埼玉・駒崎直也くん　ユングが淫乱かどーかは、電脳IIIをプレイすればよくわかるぞ。世のなかやっぱりフリーセックスだよ。これが一番





▲鳥取・と．あ．くん　鳥取はたしか島根の県庁所在地だったよな。あれ？　岡山の植民地だったっけ。ま、どーでもいいけど君は超へたへただ。まったくもう



▶東京・隠水くん　そそそそ。男たる者女性をいじめるなど言語道断。やっぱし、フェミニストでなきゃ。掲載されてないけど「其の弐」も良かったぞ



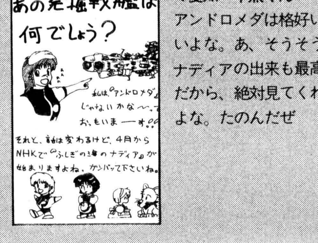
▲千葉・上田直樹くん　君は勘ちがいをしているぞ。パロディーではなく、我々はつねに本気でやっているのだ



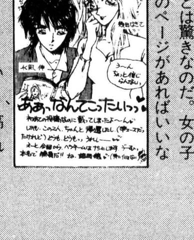
▲秋田・清水水晶くん　サイバーは発行部数の少ない幻の漫画誌なのだ。創刊号は処女の女子大生並に貴重だぞ



▲北海道・吉沢友章くん　トップの登場人物のなかでわしの一番思い入れがあるのがリンダ・ヤマモト。君は誰が好きかな？



◀愛知・半魚くん　アンドロメダは格好いいよな。あ、そうそう、ナディアの出来も最高だから、絶対見てくれよな。たのんだぜ



◀千葉・渋谷眞弓さん　ところで、こんな本（失礼！）を読んでいる女性がここまで多いとは驚きなのだ。女の子専用のページがあればいいな

P.S.もしコンプティークを運んでいる飛行機が落ちたらあたし、死んでしまふ？

〈アメリカ・西川達博〉

※海の向こうからのお手紙２通。ほかにも何人か海外からの参加者がいるようです。本を手に入れ申し込むというのは、海外だとかなり苦労するようですが、そこまでしても参加したいという熱意はうれしいかぎり。これからもよろしく。順番にＴＰ04Ａ01、ＴＰ04Ａ02。それぞれ１＋１Ｐ。



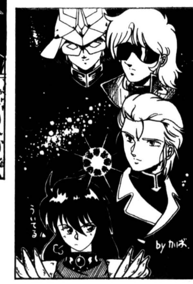
▲富山県・巳綺里瀬璃（TP04A05、1＋1P）いえいえ。どんどん参加してくださいね



▼福岡県・東教授（ＴＰ04Ａ06、１＋１Ｐ）ということで、毎回参加よろしく



▲大阪府・ＴＡＫＯ（１Ｐ）そう、これが今回の正解です。このネタは少なかった

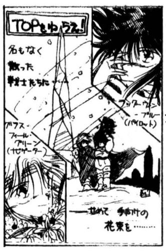


▼埼玉県・カバさん（１Ｐ）カッコいいけど、今回はこれじゃなくって……

●なに！　炎弾が対Ａ・アーマー用だったって!!　それじゃあ炎弾だけ積み、対艦部隊に参加した、僕のキャラは“役立たず”だったんだ!!　ん!?　それでも準エースに入ったのはなぜかな。

〈福井県・わがままファル〉

※説明のところにあるように、用途はあくまで目安。効果は多少落ちるものの、ちがう用途にも使用できるので、そういう結果が出たのでしょう。ＴＰ04Ａ03、１＋１Ｐ。



◀富山県・佐藤正臣（ＩＰ）こういう雰囲気のもなかなかいいですね。また送ってください



▲兵庫県・高島大（１Ｐ）未帰艦機の運命がどうなるかはあなたしだいです!!



▶東京都・羅周炎（ＴＰ04Ａ07、Ｉ＋ＩＰ）中華風とはちょっとめずらしい



▶富山県・中根和貴（ＩＰ）恥ずかしいなんていわず、また私服を描いてくださいね

●質問！　巻末のそうま先生のマンガ設定とは無関係なのですか？　だって、マンガではシリウスの女性は肌をみせないようになってるけど、こっちはほぼ全員露出狂なんだよなー。

〈東京都・大樹候馮異〉

※マンガ、ゲーム、設定ページ、某サイバーコミックのマンガ、どれも微妙にズレが出てますねー。とはいっても、もちろん無関係なんてことはなく一種のパラレルワールドですね。でも、マンガのあれは、場所が特殊だったという気が……。なお、ゲーム版の基準は去年の10月号の付録です。ＴＰ04Ａ04、１＋１Ｐ

※前回の非武装中立宙域の認識コード、勘ちがいでランクインした人と同じものをだしてしまいました。（前回から方式を変えていたのです）。非武装中立宙域で獲得した認識コードは３つめの数字の２をＡにして使用してください。もちろん今回の作戦でも失格にはなってません。※今回の特別認識コードは以下のとおり。（各１Ｐ）

東京都・柏木ゆう	ＴＰ04Ｂ01
北海道・紗月鳴	ＴＰ04Ｂ02
北海道・越前屋彦六	ＴＰ04Ｂ03
埼玉県・あるふぁーα	ＴＰ04Ｂ04
熊本県・蒼樹	ＴＰ04Ｂ05
千葉県・クニマツカズマ	ＴＰ04Ｂ06



▲東京都・兵渡忍Ⓐ。→というような手紙がきてますが、どうしますか？



▼神奈川県・ブルー＝ノ（１Ｐ）「兵渡忍小隊」ですか。希望者は手紙でどーぞ!?



▲神奈川県・黒公（１Ｐ）というわけで、左ページのと組み合わせて見ましょう



◀奈良県・阪田幸司（ＩＰ）ベストカップルをやるぞ



▲埼玉県・角田守隆（１Ｐ）う〜ん、こう描写されると確かに異質なものがありますね



▼東京都・藤沢えいる（１Ｐ）次回は読んでのとおりマ○ロス。これならわかるでしょ

トップ作戦企画室

お手紙は認識コードとボーナスポイントの対象になります。どしどしお手紙、イラスト、提案、質問、ゲームのシナリオなどをコンプティーク編集部・作戦企画室まで送ってください。場合によってはガイナックスのコーナーへ持っていかれますが……。もちろん最初からそちらをねらってもＯＫ。封筒やハガキ、便箋などにも忘れずに住所、氏名、キャラクター名、チーム名、（あれば）認識コードやキャラクターコード、ペンネームも書いておいてください。

ボーナスポイントはランクインして獲得できるものと少し異なり、１＋１Ｐとは技術項目、性格項目それぞれに１ポイントずつ、それぞれのキャラクターに追加されるということで、１Ｐとはどちらかひとつの項目に１ポイント追加できるということです。どちらに追加するかは自由です。いずれにしても、能力値の最高は35ポイントというのは同じです。能力値の性格項目も技術項目も35ポイントになった人（Ⓐマークをつけます）にはオリジナルテレカをプレゼントいたします。いつ得たものかを書いて作戦企画室まで連絡ください。

銀河連邦シリウス同盟準エースリスト

この準エースリストは、今回の作戦で活躍しながらポイントが足りなかったり、ポイントは十分だったのに未帰艦になったりした人を参加艦隊別の順位に分けたものだ。×が最後についている人は未帰艦。基本的に両艦隊のベスト300だが、艦隊によってはランキング外のベスト20になっている。このリスト入りでの特典はとくにない。

①連邦第一
山口信吾×
武田光弘×
岸本直也
あ～る
枝元俊晴×
清水一夫
どら正×
蓮正史×
洛陽の異端児
月陸茂樹
吉田正明
佐藤晶信
小柳吉史
首藤哲治郎
ＡＡＡ
関拓哉
小坂匡宏
熊美弘×
別当守男
熊谷浩志
増井孝行
藤田宗親
桜井良明
平山敬幸
若杉知大×
岸本孝弘×
田口茂
ロック
重見健司
佐藤忠
４時です
藤原邦充
東教授×
小椋大輔
太田功
横溝秀之×
山元啓嗣
KENSIRO
島津光弘
ラルス
森岡拓弥
あさくらムーミン

②連邦第二
斉藤牧径×
山口博×
PISCES×
中村武志×
原田雅人
なかしまねむはる
高橋学
桑原雅史
伊藤崇裕
扇谷洋
田中和行
マテ・ラウ
ＩＮＴ
石沢和洋×
HI-ELF×
山田勇×
青柳孝広
竹田英之
浜岡満×
石川宏幸

③第一遊撃
宮崎認×
ＭＴ×
芝宮正和
矢野勝也
沢村彰一
滝口弘高
相田和伸×
河野清
三太夫
石川護
越楠
下島康宏
寺西佳史
杉浦孝光×
松橋孝介
鈴木寛樹
石山徹
遠藤禎和×
西岡宏樹
山日康彰
菅井均
牧野孝道
浅野岳彦
杉林聡
一村昌樹×
鈴木義典
篠
久保田尚道
中里敦
坂口徳仁
近藤晃弘
カール・オオタ
岸本直也
池田厚
神保恒
白川高志
飯田泰司
田中芳信×
鈴木三郎
辰尾仁
橋本武志
坂井太郎×
柁山洋平
森本昇
岡原健司
森田康弘
倉田てつを
松井博幸
茂又和史×
藤本淳也
前田真吾
ロール・クラン
菊武昭夫
小川兼明
緒方哲也
菅真人
中島重雄
FERIOUS×
佐々木直人
フローライト
小宮山智晃
石井孝幸
萩本日光
池田洋之
8823-5
大橋秀介
グイン
後藤喜一
新堀創世
星睦巳
西沢康幸
塩飽和良
郡司掛敏央
STRIKER
佐藤健治郎
田形靖仙
今村貴志×
濱口聡×
森本高好
竹森友一
浅野岳彦
富田和宏
西村英幸
山崎浩之×
みら～ぢゅ
青木大典
目時正人

④第二遊撃
山口大介×
和田好史×
山口就平×
太田一寿
原健一
藤原健一郎×
弘美
古谷裕次
小林史尚
Ｙ.Ｙ.Ｙ！
秋山誠
木脇康彦
渡邊英次
江面秀一
細川晴夫×
田原透
今野貴規
清水陽一
ＹＡＭＵ
経沢毅
星野没郎
徳森英二
沢村彰一
田村聡
佐藤公史
小林潤也
レアツッポ×
高橋秀和
コブラ
猫丸☆にゃあ
井上達也
山口大介
CoCoが好き
蒲倉徳久
中村竜太×
ネル・アーガマ×
成田久
倉持薫
宮崎新平×
木村教彦
板津武史
安田隆人×

⑤偵察護衛
山腰栄一×
北川和男×
江戸×
村井勝一郎
高橋努
泉野久義
中野敬晴
入江訓行
陵本泰成
望月慎泰
守内晃一
後藤喜一
西川達博×
匝瑳羅亜
堯圭睦胤
一至要
岡田一雅×
稲森真二郎×
松原久哲
ＴＡＣＯ×
山田裕司
日谷豊
平山正人
疋田真祐
高野芳雄
長妻行則
吉本拓実
イルク×
沼田勝×
櫛引貴幸
臼田敏章×
甲斐俊明
中村秀一×
野崎一夫
松原孝×
甲斐誠士
石山達広×
桜井勇哲×
久保裕輔
野々口慶司
坂井虎獅狼
惣田文章
北尾雄亮
富田昌宏
ぐおん×
三好繁秋
宮本法明×
三条哲司
桜井勇仁
高橋秀和
国松覚×
坂本大
HEIDO×
酒井真人×
大村達哉×
川村泰久×
落合はやお×

⑥サラスヴァディ
風進×
野田誠
塚本雅之
熊谷家司×
オリオン座
近藤晃
井田幸治
加藤正規
飯田達也
久木野庸
河野英幸
K-ライン
山口和彦×
加藤直樹×
Fist
白亜紀
田上幸治
小椋秀昭
高田晴信×
溝口博文
豊田達也
高橋弘章
矢田一彦
清水和幸
白石靖彰
岸兼之介
蔵内輝×
浅野岳彦
ロリロリ
偽B・Z様×
バボちゃん
鉄甲龍
高橋守
佐藤敏行
林洋人×
富岡正裕
FAY-AUII
清水伯浩
斎藤文宏
服部弘起
桑原敦
加藤貴之×
α
北森政人
正義の華×
佐々木祥一×
吉野慎祐
齊藤誠
小池智行
藤原勉
美里綺亜×
水越正幸
ミラクル・K
杉浦浩司
森本芳弘
藤原一秀
竹屋幸信

⑦ラクシュミー
鷹田雅和×
田村将司×
田中憲×
山本幸道×
ガヴァナー×
Ｔ.Ｏ
向井学
柏木優和
近藤利文
清水賢×
桧和田眞志×
水上純一郎
立入庸次×
潮畑和彦
北上鋭二
本橋知典×
高瀬靖広
KARZ
K・J・L
丸卓令
牧野浩幸
橋本英一×
武居勲
花岡政文
田中啓太
武田賢二
長谷川圭吾
ホワイトナ…
川口正史
織田信長×
佐伯高光
松下陽度×
山上貴史
クワック…
石川哲也
家田森×
ルーン
近藤崇人×
須永共志
シメオンさん×
鈴木有史
岡野カバ×
湊川晴男
足立暁彦
ルシオン…×
山田重幸×
モンブラン×
畑山和宏×
STRIDER
白木紀輝
古葉大悟×
諸木郁×
佐々木俊也×
鈴木貢×
永井拓郎
桜井靖之
波多野義之
NOVA
ダーク・マ…
吉田晋作

⑧パールヴァティ
Y・K×
中辻久司
浄光基樹
荻田仁
白神義一
渕野裕司
池内孝次×
八木毅×
上野毅
ルガルミン
河田千治
平野高道×
川浦弘一郎×
すぎた
山田日都志
宇津井健氏
平良寿史
川瀬拓也
蒼樹
乾愛絵理

⑨独立機動
福士善弘×
西村浩一
清田高行×
ヴァルキリー
吉田勝
岡村幸治
スヴェム…
難波剛康
佐藤季之
カリフォル…
平田卓郎
長谷川輝
UR- BAN
高士雅史
米沢俊也
相羽克則
ぽびぽ・び…
大角良
伊東省二×
そんなん
井内正吾

⑩魔龍方陣
サエス・ア…×
モーリン×
高谷伸也×
〈水〉の巫…×
千葉義克
米田泰則
鈴木朋貴
黒田英嗣
田代亜知
楠照明×
野上竜治
岡田浩一
松戸哲也×
Dr.ウィ…
石井恵一郎
倉掛真
大田誠一郎
岡田秀美
エルファー×
平元忠
岡村敬一
安藤和生
ゆめもりの…×
橋本宜典
よっし～
冨久山英樹
善家宏光
植田浩司×
ルーシェ
齊藤貴博
川崎一弘
小林武人
仲神竜二
坂元城夫×
森岡拓弥
FALTIOS×
小瀧陽介
土井一幸
久富正登
荒井豊×
ロアン・ブ…
中山卓也×
小沼直久
柏原行治
Ｂ.Ｄ.
光宗英樹
設楽武範
田中将洋×
秋吉宏保×
藤本桂
佐々木渉
大石貴也
目黒泰幸×
天地人×
植村志敏
堤清二
ワルター…
CP・Bowie
岡田卓也
田村信仁
荒井豊×
佐藤竜也
LAY×
かいとうソ…
長谷川博永×
高嶋賢雄
松坂吉将
ねこ丸×
井上英成×
小田茂喜×
坂本雅彦
ももちん
Mr.ヒマック

参加者への有料結果郵送の受付開始！

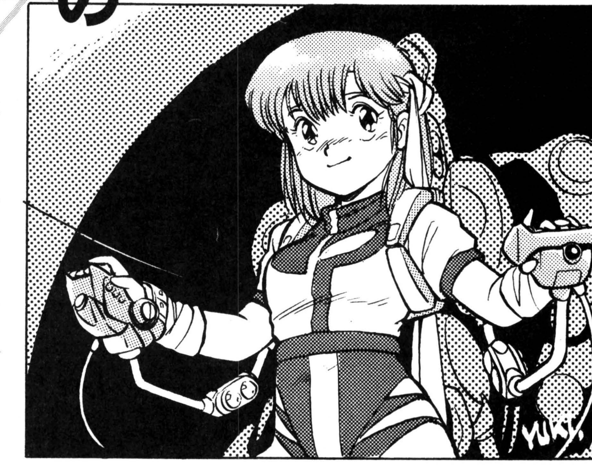
かねてから希望の多かった参加者への有料での結果郵送を実施することになりました。これは希望者のみで、もちろんいままでと同様に参加のみ（この場合は、結果はいままでと同じで、高得点をとって、エース、または準エースにならないとわかりません）というのもできます。

今回は募集のみで、次回からの3回分（8月号、10月号、12月号）の結果を郵送します。希望者は、郵便局の振替用紙の連絡欄に「トップ結果郵送希望」と必ず書いて、口座番号「東京9-98863」加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで、代金1200円（3回分の手数料・郵送料）を送金してください。そのとき、ご自分の住所・氏名・電話番号などを書くのを忘れないようにしてください。

受付のすんだ方から順次、受付番号をお知らせします。8月号の参加のときから、その番号を応募用紙に書き込んでください。8月号のあなたのペアの結果は10月号発売までには、お知らせします。ひとつの受付番号は、1組のペアにのみ有効です。お知らせする結果は、基本的には誌面発表と同じで、得点、撃墜アーマー数、引き分けたアーマー数、敵艦との戦闘回数、帰艦したかどうか、などです。

今回はテストケースでもあり、募集は8、10、12の3回分をまとめて、今回1回のみとなっています。受付の締め切りは**5月31日**とさせていただきます。2月号以降に関しては、今回の様子を見て決定します。

参加するキャラクターの作成と選択



リーダーズチャレンジ「トップをねらえ！NeXT GENERATION」に参加するのは、まず参加するサイドを決定することから始まります。旧帝国の科学技術を受け継ぐ銀河連邦、理力（超自然的な魔法ではないが、科学とは別の思考体系に基づくもの）を基礎体系とするシリウス同盟のどちらか一方を選んでください。このゲームにおいてはどちらも対等な存在です。

一般の参加者は、二人乗りの攻撃機A・アーマーの乗員（またはそのコーチ）として作戦に参加します。銀河連邦側のA・アーマーは、マシーン兵器（人型のロボット兵器）で、シリウス同盟側のA・アーマーは、精神装甲（乗員の意思によって自由に外見を変えられる）を持つ戦闘機です。

片方がパイロット、片方がナビゲーターとなりますが、それぞれに常識の範囲内の名前をつけてくださいペアのチーム名(これは愛機名でもあります）も自由にどうぞ。それぞれのキャラクターの性別や性格、特徴などについても、自由に決めてください。これは、シナリオの目標達成ペアを決めるときの参考条件のひとつにもなります。

パイロットはA・アーマーの操縦を担当し、重要な能力は判断力になります。ナビゲーターは主に攻撃を担当し、重要な能力は知識になります。生命力はふたりがどの程度のダメージに耐えられるかを示します。この3つの能力を技術項目と呼びます。

パイロットとナビゲーターの役割分担はローテーションによって、メイン2、サブ1の割合で替わることがあります。そのため、あまり能力にバラつきがありすぎると成功しません。

性格項目のガッツは帰艦のしやすさに、ルックスは得点評価の面に、ラックはあわやというピンチのときの脱出のしやすさに関係してきます。

能力に使えるポイントは、基本的には技術項目、性格項目それぞれ30ポイントです。しかし、認識コードを持っている人は、より多くのポイントを使えます。ただし、各項目は最高で35ポイントまでとします。それ以上獲得しても35ポイントとして計算してください。

キャラクターの能力値

①〜③の技術項目は、戦闘に直接関係する能力値。この項目には、最低でも3ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。④〜⑥の性格項目は、キャラクターの個性をあらわす能力値。この項目には最低で3ポイント、合計で30ポイントを割り当てる。

①判断力	操縦能力を決める
②知識	攻撃能力を決める（連邦は武器管制、同盟は精神力）
③生命力	戦闘でのダメージ許容量を決める
④ガッツ	戦闘不能のときの帰艦の可能性を上げる
⑤ルックス	同じ戦果をあげてもより高く評価してくれる
⑥ラック	勝ち目のない敵と当たったとき逃げやすくなる

認識コード所有者&エースたちへ

認識コードを持っていればキャラクターの能力値へ追加ボーナスが、有効なキャラクターコードを持っていれば（つまりエースであれば）トレーニングポイントへ追加ボーナスが使えます。

詳細は以下のとおりです。

●能力値への追加

トップエース＆スコアラー――3P
その他の各艦隊の1位――2P
その他ランクイン――1P

●トレーニングへの追加

トップエース＆スコアラー――50P
その他艦隊の1位――30P
その他ランクイン――20P
その他帰艦したエース――10P

能力値への追加は技術項目、性格項目それぞれに行われます。2ポイント獲得すればそれぞれに32ポイント使えるということです。

1回の作戦で獲得できるボーナスは、該当するものひとつだけです。たとえばトップエースとトップスコアラーの両方になってもボーナスが倍になるわけではありません。

これらのボーナスは1度だけではなく、何度でも使えます。(未帰艦になったらトレーニングボーナスは無効になります)。トップエースに1度なり、その後ランクインを1度して帰艦しているペアは能力値へ4、トレーニングへ70のボーナスが使えるのです。(新トップ第1回の旧トップボーナスも有効)。

有効なキャラクターコードを持っている人も、すべての項目を書きこんでください。キャラクターの名前と参加サイド以外はすべて変更してもかまいません。認識コードのみの人はすべてを変更してもかまいません。

なお、能力値が35ポイントになった人にはテレカを記念品としてプレゼントします。作戦企画室まで、いつ獲得したものか書いて連絡を！

A・アーマーの選択と作戦計画

キャラクターの能力を決定したら、つぎは戦場で搭乗するA・アーマーを選択し、それに武器とオプションを搭載しなくてはなりません。A・アーマーは下の表のなかから、参加するサイドに合わせて選んでください。エース専用機は有効なキャラクターコードを持っているエースしか選択できません。

A・アーマーの機動性とは、機体の移動・機動能力の高さをあらわします。これが高いと、主に攻撃面で有利になります。回避性能とは、機体の大きさも含めた攻撃回避能力の高さをあらわします。これが高いと、主に防御面で有利になります。装甲・シールドが高いと、敵弾が命中した場合のダメージを無効または軽減することがあります。

銀河連邦側は、A・アーマーの搭載量までの重量の武器やオプションを、シリウス同盟側は、A・アーマーのサイコポッドの量までのエネルギー減少量の武器やオプションを搭載できます。

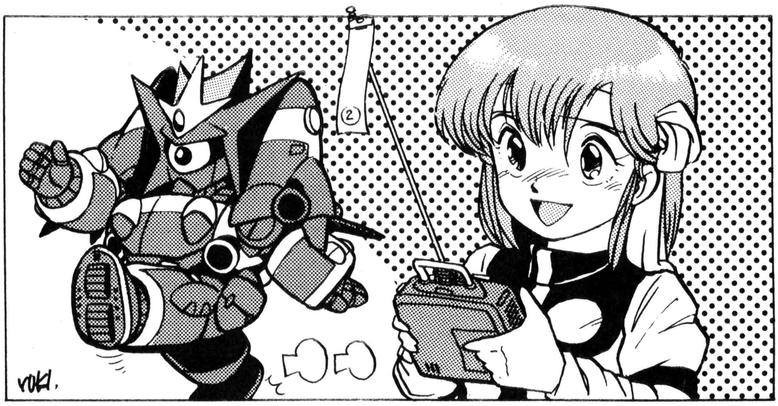
武器の「使用回数」の「複」は弾切れ、故障、呪文失敗などが起こるまで（約30%の確率）何度でも使えるものを表します。「用途」の「対A」は対A・アーマー用です。これはひとつの目安で、それ以外に効果がないというわけではありません。

搭載できる武器やオプションはどちらも最高で10種類まで。ただし、武器のほうは、数量を記載すれば同じものを複数持てます。オプションのほうは、同じものはひとつしか持てません。

毎回のシナリオは、基本的にはそれぞれ5艦隊ずつの作戦行動によって構成されます。この後にあるシナリオをよく読んで、どの艦隊に参加するかを決めてください。艦隊は遠距離では偵察艇を展開して、発見した敵艦隊にA・アーマーで攻撃をしかけます。艦隊同士が同じ宙域で遭遇すると、艦隊戦とA・アーマー戦が起こります。

失格になっていないかぎり、全員が作戦に参加します。高得点をあげないと誌面のほうには出ませんが、参加者ひとりひとりの結果が、艦隊戦や作戦そのものにも影響を与えています。

各艦隊では、搭載しているA・アーマーを4つの部隊に分けて編成しています。右ページの説明を読んで、どの部隊に参加するかを選んでください。事前トレーニングの選択は、出撃前にどのような訓練をするか、100ポイントを4つの項目に最低で10、最高で99ポイントを割りふって決定します。エースになるとより多くのポイントを使うことができるようになります。戦場での行動選択も、右の表をよく見てひとつずつを選び、その番号を記入してください。シナリオ選択に関しては198ページを見てください。



A・アーマー

銀河連邦

コード	名　称	機動性	回避性能	装　甲	ダメージ許容量	搭載量	
G-1	GR-1SS	350	28	2	180	60	機動性を最重視してつくられている
G-2	GR-2S	280	22	4	200	100	より多くの武器が搭載できるようになっている
G-3	GR-3S	300	26	6	200	80	装甲が大幅に強化され、ダメージを軽減できる
G-4	GRX-1A	370	25	6	220	90	エース専用。特殊な調整がほどこされている

シリウス同盟

コード	名　称	機動性	回避性能	シールド	ダメージ許容量	サイコポッド	
S-1	ラジェンドラⅠB	270	33	5	180	60	ラジェンドラのなかでは機動性は最高
S-2	ラジェンドラⅡB	230	31	8	230	80	能力にムラがなく、バランスがとれている
S-3	ラジェンドラⅢB	160	30	11	240	90	機動性は低いが、最強のシールドを形成できる
S-4	ラジェンドラS01	250	38	9	250	90	エース専用。実験用の理力子が搭載されている

銀河連邦(武器)

コード	名称	威力	重量	命中率	使用回数	用途	効果
001	ザップガン	5	7	70	複	対A	S＆W社製の、小型無反動銃器
002	チェーンガン	10	12	60	複	対A	SFK社製の、中型のエネルギー弾発射銃器
003	バスターソード	15	15	50	複	汎用	トップ部隊伝統の、剣タイプの近接兵器
004	ファイアショット	10	2	20	単	汎用	小型の機雷。空間に大量に散布して使う
005	バスターホームラン	10	6	60	単	汎用	ナイキ社製の投擲兵器。小型の球体を撃ち出す
006	スーパーキャルフォルニウムミサイル	20	10	50	単	対A	センサーで敵を自動追尾するミサイル
007	アステロイドキラー	30	12	40	単	汎用	小型の汎用爆弾。対アーマー戦闘にも使える
008	エクサーションバズーカ	40	14	35	単	汎用	大型の鉄球を超高速で発射する
009	フィラデルフィアボンバー	50	15	30	単	対艦	大型の対艦爆弾。反応兵器
010	重力縮退弾	80	16	20	単	対艦	超大型爆弾。超小型マイクロブラックホールを使用
011	アインシュタインミサイル	100	25	25	単	汎用	汎用大型ミサイル。重力縮退弾のミサイル版
012	リトルコレダー	60	60	30	複	対艦	槍型の大型兵器。突きさしてエネルギー放出する

シリウス同盟(武器)

コード	名称	威力	エネルギー減少量	命中率	使用回数	用途	効果
051	エーテルイーター	5	8	80	複	対A	空間に小さなひずみを生じさせて攻撃する
052	マジックダーツ	5	2	40	単	対A	ニードルをつくり出し攻撃する
053	ファイアブラスト	5	4	80	単	対A	エーテル物質を利用した小型火系呪文
054	マジックチェイサー	10	7	70	単	汎用	自動追尾型の弾道型エネルギー弾を発射する
055	連環念波弾	10	10	50	複	汎用	衝撃波を生み出す
056	炎霊召喚	10	15	70	複	汎用	前方に熱空間をつくりだす
057	ナルト	15	9	60	単	汎用	エーテル宇宙に、巨大な波の渦をおこす呪文
058	ライトニングボルト	20	12	60	単	汎用	元素から電子エネルギーをとりだす呪文
059	炎弾	30	18	60	単	対A	宇宙空間のエーテルを反応させ熱エネルギーを発生させる
060	メテオ	50	25	50	単	対艦	流星やアステロイドをつくりだす強力な呪文
061	暗黒召喚陣	70	28	40	単	対艦	超小型マイクロブラックホールを出現させる
062	バイ	200	40	20	単	汎用	時空をゆがめる最大級の呪文

銀河連邦(オプション)

コード	名称	重量	効果
101	シールド	10	装甲が3ポイントよくなる
102	ロードランナー	5	機動性が10%ほどアップする
103	センサーシステム	10	回避性能がおよそ20%アップする
104	オートリペア	5	ダメージをすぐに一定率だけ自動修復する

シリウス同盟(オプション)

コード	名称	エネルギー減少量	効果
151	メンタルバリアー	5	シールドが2ポイントよくなる
152	ギャロップ	10	機動性が20%ほどアップする
153	マインドセンサー	5	回避性能がおよそ10%アップする
154	ナチュラルフィクサー	10	ダメージをすぐに自動修復する

A・アーマー部隊の編成

各艦隊では搭載したA・アーマーを、その任務別に次のような4つの部隊に編成している。君のキャラクターもこのどれかを選んでほしい。この編成は、銀河連邦もシリウス同盟も同じ。

❶制宙部隊　攻撃隊。敵のA・アーマーをたたき、制宙権を確保する
❷対艦部隊　攻撃隊。敵の艦隊を攻撃する
❸遊撃部隊　攻撃隊。ただし出会った敵ならどれとでも戦う
❹防宙部隊　護衛部隊。ただし敵の攻撃を受けなかったときは、遊撃部隊として出撃する

事前のトレーニング

どのペアも出撃前に、合計で100ポイントの特別トレーニングを受けられる。4つの項目は、それぞれ10〜99ポイントの履修をすること。

移動　宇宙空間での移動が早くなる
索敵　敵を早くから発見できる
戦闘　戦闘のときに有利になる
回避　敵の回避や戦闘からの離脱がしやすくなる

戦場での作戦選択

君のキャラクターが、戦場で選択できる行動は、移動、対アーマー戦闘、対艦戦闘、戦場からの離脱の4種類。それぞれひとつを番号で選ぶこと。

移動

❶高速移動　奇襲が起こりやすい
❷警戒移動　通常の移動
❸索敵移動　奇襲が起こりにくい

対アーマー戦闘

❶一撃離脱　最初の攻撃のあとは離脱する
❷格闘戦　何度も戦闘を行う
❸回避　できるだけ戦闘を行わない

対艦戦闘

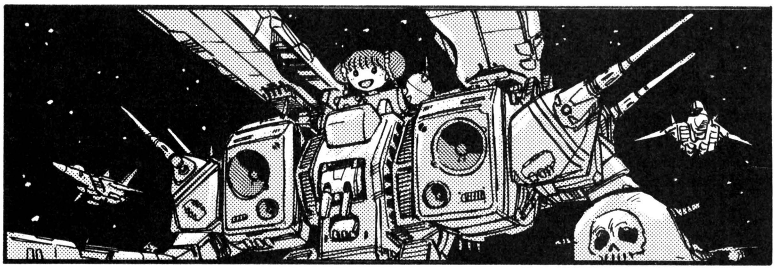
❶一撃離脱　一度の攻撃で離脱する
❷連続攻撃　効果のある兵器があれば攻撃を続ける
❸回避　対艦攻撃はさける

戦場からの離脱

❶ダメージが50%を越えたら離脱
❷ダメージが75%を越えたら離脱
❸戦果をあげ、ダメージが50%を越えたら離脱
❹戦果をあげ、ダメージが75%を越えたら離脱
❺兵器を使いつくしたら離脱

今回の作戦！ リメンバー・ラブ

ゼントラン作戦



「シリウス同盟第７国境防衛軍、宇宙海賊の小拠点攻略に失敗」

同盟賢員会、および各艦隊司令官はさすがに動揺を隠しきれなかった。シリウス防衛艦隊のなかでは最強の戦力を誇る第７軍が半分以上の艦を失い大敗北。母星に帰還してきたのだ。

敗戦の原因はエーテルを伝わってくる謎の音波にあった。新兵器によるものと思われるこの音波により、激しい影響を受けたパイロットたちはつぎつぎとノイローゼ状態におちいり、狂った者は「ビフォア・カルチャー」という意味不明の言葉を連発。苦しみもだえながら病院へと運ばれていく。

シリウス同盟賢員会はこの兵器をかつて戦艦「エクセリヲン」に搭載されていたマーシャル音波砲と同系統に属するものと判断。独立機動、魔龍方陣両艦隊に出撃を命じ、その２日後に残り３艦隊にも緊急出撃を命じた。もしこの兵器を手に入れることができたならば連邦との膠着状態を一気に打破する切り札ともなりうる。それゆえ賢員会は全戦力を海賊基地に投入したのだが、この決定は大きな波乱を巻き起こした。

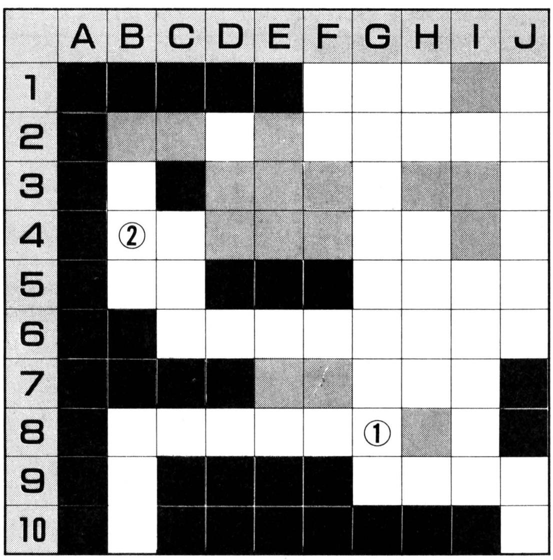
宇宙海賊はこの情勢を逆手にとる計画を立案。音波兵器があるとはいえ、５艦隊を相手どって戦うのは不可能。そこで海賊小拠点の首領「ボイ・フォッカー」は連邦側に対して「発掘した音波兵器『ミンリンレイ』を引き渡す」と打電し、代償としてシリウス艦隊からの護衛を依頼。両軍戦闘中の脱出を画策する。

この通信を受けた銀河連邦司令部は宇宙海賊の意図を瞬時に理解し罠だと悟るものの、シリウス側に兵器が渡るのをただ傍観しているわけにもいかない。最終的には出撃を見合わせた方がよいという少数派の慎重な意見を押しきり、全艦隊の出撃が総意として決定。音波兵器の奪取、および宇宙海賊、シリウス艦隊殲滅を目的とした一大作戦「ゼントラン」の発動を迎える。

宇宙海賊の基地「シャオパイロン」のあるスピット36星域の中央は小惑星の多い難所として知られている。下から入るシリウス艦隊の進行ルートは、ほぼ１本。宇宙海賊はここに攻撃衛星「ボドルザー」を配置し、迎撃に万全の態勢を敷いている。戦力低下、進行速度の低下という避けられぬ壁がシリウス軍の前方には立ちはだかり、それを克服できるか否かに運命は大きく左右されるであろう。

はたして連邦、シリウスは音波兵器を持ち帰ることができるのか。または宇宙海賊が追撃を振りきり、逃げのびるのか。次回「トップをねらえ！」は『リメンバー・ラブ』。いま、宇宙のかなたに永遠のラブソングが流れる‥‥。

次回の作戦マップ



マップ：①攻撃衛星ボドルザー②海賊基地シャオパイロン、薄い部分はアステロイド、濃い部分は侵入不可の小惑星群

各チームのシナリオ選択について

音波兵器「ミンリンレイ」奪取が今作戦の最大の目的となります。各チームはそのための行動を自由に選択することができます。

音波兵器は海賊基地内をはじめ、海賊船内、敵艦隊の艦船内などさまざまな場所で発見される可能性があります。２種類の条件項目、25種類の組み合わせのなかから行動を選んでください。この条件選択と戦況によって任務を成功させるペアが選ばれます。目的を達成したチームはシナリオの結果ページにイラストと文章で紹介。これはエースとは無関係ですが、連邦、シリウスの両軍に名を広めるもうひとつの大きなチャンスということになります。

艦隊の予定行動にあった選択肢を選ぶことも重要です。また所属部隊や性格、成功にふさわしい最低限の実力を保持しているかどうかなどもチーム決定時の大きな条件となりますので頭に入れておいてください。ランクインとはいかないまでも、ある程度の戦績はおさめておく必要があります。

なお、最終人選はゲームマスターによって行われます。

音波兵器奪取のための行動

①自力で基地の外壁を破壊して突入、探索
②艦船に基地外壁を破壊してもらい突入、探索
③海賊船脱出を待ちぶせして突入、探索
④敵艦隊で不振な動きをしている艦内を捜索
⑤とくに意識せず、偶然発見したときのみ奪取

目前で音波兵器が使用されたとき

①決死で突撃し、奪取する
②最大速力で緊急回避
③音波の侵入しそうな回線をすべて遮断する
④艦隊司令官に指示をあおぐ
⑤破壊しない程度に攻撃する

銀河連邦

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
エクセリヲン級発掘戦艦	—	—	—	—	調整中につきデータ未公開
ルクシオン級戦艦	60	10	60	120	強力な対艦攻撃力を持つ連邦の主力艦
マックスウェル級巡洋艦	30	10	25	70	対艦隊戦で戦艦を補助する
ホーキング級駆逐艦	15	15	15	35	主力艦の護衛が任務の艦
メリエス級空母	10	15	30	100	A・アーマー部隊の母艦
キニスン級偵察艇	5	1	3	10	連距離偵察を行う小型艇

シリウス同盟

名称	対艦攻撃力	対A・アーマー攻撃力	防御力	ダメージ許容量	
マンダラ級大戦艦	—	—	—	—	シリウスの切り札。こちらもデータ未公開
ニルヴァーナ級戦艦	50	15	80	100	強力な装甲を誇るシリウスの主力艦
ラーマ級巡洋艦	20	15	40	60	防御力重視の大型巡洋艦
サラハ級駆逐艦	10	20	20	30	対アーマー戦闘の得意な艦
シヴァ級空母	5	20	50	80	A・アーマー部隊の母艦
ハヌマーン級偵察艇	1	5	5	10	数が多いほど索敵能力があがる
シャンバラ級方陣艦	1	1	20	20	魔法陣攻撃を行う小型艇のグループ

※艦艇のパラメータは、A・アーマーとは別の基準のものです

銀河同盟

艦隊	司令官	説明	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵
❶連邦第一艦隊	ダイ・ヤーギ	連邦の主力艦隊。エクセリヲン級発掘戦艦I隻の編入により、さらに強力な艦隊になった。J4セクターより星域内に突入。シリウス艦隊迎撃に重点を置く。	B	A	A	5(I)	6	8	3	7
❷連邦第二艦隊	レア・フェルナンデス	第一艦隊と並ぶ正規艦隊の主力。攻撃能力が高いのでこの艦隊もシリウス艦隊の迎撃が主要任務となる。J6セクターより侵入し、ボドルザー付近で待機の予定。	A	B	A	5	4	8	3	9
❸第一遊撃艦隊	タカナシ・ミノル	高速偵察艦隊を強化した機動部隊. 対艦攻撃力は弱いが移動の速さには目をみはるものがある。J2セクターからアステロイドベルトを突破、基地を目指す。	S	B	B	3	10	10	3	12
❹第二遊撃艦隊	エルフィン・リー	前司令官戦死により今作戦から新司令官が指揮をとる。GIセクターより侵入し、ボドルザーの近くまで迂回。シリウス艦隊進行を妨害しつつ海賊基地に向かう。	B	B	B	I	4	15	4	12
❺偵察護衛艦隊	ササキ・シロウ	艦隊数の不足を補うために編成された、支援専用の艦隊。JIセクターより突入、遠距離功撃でシリウス軍を牽制しながら音波兵器奪取作戦を遂行する。	A	C	A	I	3	14	6	15

シリウス同盟

艦隊	司令官	説明	移動	対艦	対空	戦	巡	駆	空	偵	方
❻サラスヴァディ艦隊	ドルメ・ドーン	シリウス同盟軍の主力艦隊。マンダラ級大戦艦I隻が加わり、シリウス最強の艦隊となった。ボドルザー突破の後、連邦艦隊を迎撃する。	B	A	S	5(I)	6	9	I	9	6
❼クラシュミー艦隊	エロヒ・ガース	サラスヴァディ艦隊に次ぐ戦力を保有する艦隊。ボドルザーを破壊後、アステロイドベルトを突破。海賊基地を目指す敵艦隊を攻撃する。	A	B	A	4	8	8	2	9	3
❽パールヴァティ艦隊	リル・リル	平均した能力を有するバランスのよい艦隊である。ボドルザーの攻撃をできるだけ避けて早めに突破、迂回しながら海賊基地に向かう。	B	A	A	2	4	12	4	12	3
❾独立機動艦隊	スエゼン	シリウス軍の高速機動部隊。早い進軍が可能なため、ボドルザーを突破の後は最短のルートを用いて宇宙海賊基地への接近をはかる予定。	A	B	C	2	6	11	4	19	10
❿魔龍方陣艦隊	ゾール・テラス	A・アーマーと方陣艦を中心として攻撃作戦を組む艦隊独立機動艦隊と同様、最短ルートで海賊基地へアプローチをかける。	B	A	C	0	3	7	4	11	20

※移動、対艦、対空(A・アーマー指揮力含む)は、各指令官の能力の目安。S←A←B←Cで優良。能力は戦闘経験により変わる。

応募用紙の書き方と記入例

銀河連邦とシリウス同盟の戦いを決するのはキミのキャラクターだ！　参加するには、応募用紙に必要なことを書きこんで送るだけ。応募用紙は切り取ったものでも、コピーでも可。ただし、必ずこの下にある応募券（コピー不可）を用紙の右上に貼ること。

まずキミの名前（ペンネームを使うときも本名も書いておく）、年齢、住所を記入してください。認識コードとキャラクターコードを持っている人は書きこんでください。

銀河連邦とシリウス同盟のどちらに参加するかを決めて丸をし、どの艦隊に所属するか決めたら、その番号と艦隊名を記入してください。

ゲームに参加するキャラクターはパイロットとナビゲーターのペアです。まずは名前を決め、能力を決定します。能力はポイントの自由配分で、判断力・知識・生命力の３項目は最低３ポイントで、３つの合計は30ポイント。ガッツ・ルックス・ラックの３項目も、最低３ポイントで、３つの合計は30ポイント。ただし、ボーナスを持っている人はより多く使えます。チーム名を書きこみ、キャラの特徴・性格や性別を文章やイラストで書いてください。

それからペアの搭乗A・アーマーの機種を決め、その番号とともに記入してください。エース専用機はエースしか使えないので、注意すること。持っていく搭載武器とオプションを選択して、そのコードや名称、重量／エネルギー、武器の数（オプションは同じものはひとつだけ）を記入したら、その合計を計算してください。そのときその合計が搭載量（シリウスはサイコポッド）を越えてはいけません。

つぎに、参加部隊を選んでその番号と部隊名を書いてください。トレーニングの４項目には、10から99、合計で100ポイントの数字を入れてください。エースはより多くのポイントを使えます。作戦の各項目は197ページの表を、シナリオ選択に関しては198ページを見て番号を入れてください。

応募用紙の宛て先は、
〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル　コンプティーク編集部『トップをねらえ！NeXT GENERATION』応募係

今回の締め切りは**5月18日**の消印まで有効です。なお、応募した後には訂正はできません。注意してください。

どちらに参加するか？(○をする)	銀河連邦（○）	シリウス同盟

所属艦隊	③	第一遊撃艦隊

	パイロット	ナビゲーター
名前	ササキ　ススム	アラカワ　ナオミ

	パイロット	ナビゲーター
判断力	15	5
知識	6	17
生命力	9	8
ガッツ	20	10
ルックス	5	10
ラック	5	10

チーム名	C.C.アタッカーI

キャラクターの特徴・性格

ササキ　直情型、ほれやすい
アラカワ　バクチ好き、躁ウツ質

＊イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー	G−2	GR−2S

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計
001	ザップガン	7	2	14
003	バスターソード	15	1	15
005	スーパーキャルフォルニウムミサイル	10	5	50
101	シールド	10	1	10
103	センサーシステム	10	1	10

参加部隊	①	制宙部隊

総合計	99

トレーニング

移動	索敵	戦闘	回避
30	15	25	30

作戦

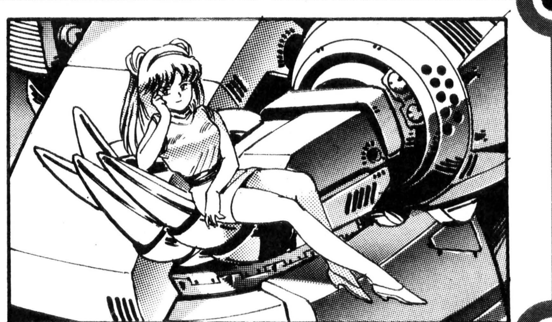
対アーマー戦闘	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱
①	②	③	①

シナリオ

選択1	選択2
③	①

パソコン版大会開催！

ＭＳＸユーザーのロボクラッシュファンに吉報！　読者参加ゲームの『ロボクラッシュ』のパソコン版の読者参加ゲームの開催が決定したぞ(あー、ややこしい)。ようするに、ＭＳＸ版でつくった自慢のマシーンを送ってもらって、大会を行い優勝者を決めようというもの。詳しい大会規定は117ページにあるので、そちらを見てください。もちろん、ボーナスクレジットも出るぞ！



イラスト／中沢数宣

トップをねらえ
⑥
応募券

トップをねらえ! NeXT GENERATION応募用紙

応募券を貼ってください

名前	年齢	住所	この欄には何も書かないでください

認識コード		キャラクターコード	

どちらに参加するか?(○をする)	銀河連邦　シリウス同盟	所属艦隊		

	パイロット	ナビゲーター
名前		

	パイロット	ナビゲーター
判断力		
知識		
生命力		
ガッツ		
ルックス		
ラック		

チーム名	

キャラクターの特徴・性格
※イラスト・文章でどうぞ

搭乗A・アーマー		

搭載武器&オプション

コード	名称	重量/エネルギー	数量	合計

参加部隊			総合計	

トレーニング

移動	索敵	戦闘	回避

作戦

移動	対アーマー戦闘	対艦戦闘	戦場からの離脱

シナリオ

選択1	選択2

またまたタイトル変更

シミュレーションゲーム 帆立貝



タイトル大募集

このSLGのページは、毎月タイトルが変わります。先月が〝SLG帆掛け舟〟で今月が〝ＳＬＧ帆立貝〟、というワケで、タイトルを考えて送ってチョ。SLGタイトル係まで！

ミニ特集:光栄歴史SLGのリサイクル

さて、と。いま、このページを読んでいるキミの部屋には、(うず高く積まれた) 昔のＳＬＧのパッケージ（およびフロッピー）があるはずだ。

つわものどもが夢のあと。掃除をしないものだから、ホコリがたまって、中には指でなぞらなければタイトルが判読できないものまである始末（ちなみにいまわたしが手にとっているパッケージなぞ数年来のホコリに覆われ、かろうじて『SF3D』と読める)。

ま、『SF3D』までは責任が持てないが「古き器（うつわ）に新しき酒を盛る」。これすなわちリサイクルの精神である。買うときは数千円、場合によっては１万ン千円も払ったソフト。もう飽きたなあ、でお蔵入りではあまりにももったいない。キミの工夫次第でいろいろな楽しみかたがあるのだ。たとえば、かつて本誌SLG通信に寄せられていた『三國志』体験記には、マルチプレイでワイワイやりながら、「わたしはこれで友だちをなくしました」なんて内容のものが多いのだけど、ルールについてはマニュアルに書いてあるとおり（マジメに）遊んだ人が大部分ではないだろうか。

要はマニュアル以外の遊び方を試みるということ。たとえば――。

書き取り『三國志』

５年なら５年とあらかじめ年数を決めておく。で、５年ごとに自分の陣営に属している武将の名前を、ひとりひとり漢字で「書き取り」するのである。これすなわち「書き取りフェイズ」というわけで、書き取りをしている間、だれも画面を見たりマニュアルを参照したりしてはならない。書き取りの名前がまちがっていた武将は（当然のことながら⁉）手放さなければならない。不幸にして難しい名前の武将のみ用いていたという人は（かりに統一目前であっても）サドンデスに見舞われるというわけ。恐ろしい、じつに恐ろしい辛ロの『三國志』である。なお、このアイデアは、本誌で『三國志』『三國志Ⅱ』を担当している編集者によるもの。難解な武将名の場合、写植屋さんは必ず初校では見慣れない字なので打ってこないし、その後も（すでになくなった漢字の場合は）新しく文字をつくらなければいけなかったりと、漢字との（血で血を洗う）死闘において生み出された必殺の『三國志』なのである。現在（写植屋さん、校正者もふくめた）この業界で爆発的な人気を誇るルールであるそうな。

時は金なり『三國志』

おとなしい。いっけんしておとなしく見えるルールである。要するに、マルチプレイにターンごとの時間制限を課するだけというアイデア。ＮＨＫの

 イラスト／盛本康成

将棋対局のようなものである。ただし……将棋の好きな人は、時間切れの棋士の顔をよく見てみよう。不安なのである。瞬時のうちに手を読みきる彼らにしてさえ(確認のための)時間がないということは恐ろしいことだ。本誌で連載している『三國志Ⅱ』のマルチでも慣れないプレイヤー（イヌボンである）や、国数・武将が増えてしまったプレイヤーは脂汗を流す。イヌボンは(月ごとの)プレイの合間に、『三國志』好きな近所の高校生を捕まえては、事前の予習を怠らないそうである。また、時間制限を取り入れたことによって、玉砕精神旺盛な秋葉原などは、おおいに不利になること請け合いなのだ。

上落命令『信長の野望・戦国群雄伝』

これもマルチプレイから生まれたアイデア。まずあらかじめ何枚かの白紙カードを用意しておく。この中に1枚だけ「上洛命令」なるカードを紛れこませ兵力の合計が一定の数以上になったプレイヤーに毎年（数年に1回でも可）引いてもらう。このカードを引き当てた者は（不幸にして）上洛・天下布武への野望にとりつかれた者として、何よりも優先して京・山城をめざさなければならない。たとえ北条氏を担当していて関東統一が目前でも、上杉謙信を担当して武田との構想の真最中でも、とにかく最短距離をとって山城をめざさなければならないのだ。たとえば山城までの最短距離が3つの国を経由するルートだったら、どのようなルートを辿ってでも3国で収めなければならない。他のプレイヤーは山城へ至る道に兵を集中したり、あらゆる方法で「野望につかれた男」の足をひっぱるべし。ただし、全プレイヤーが上洛命令カード（光栄にも）引き当てた場合……まあ､京を舞台にしての決戦も乙なもの。応仁の乱という前例もあることだし。

幕末ＶＩＰ探し『維新の嵐』

これもなかなかシビアなマルチプレイ。まず、探索する人物をひとり決めておく。なるべくなら(レベルが低く)思想的に偏りの少ない人物がよいが、たとえば松平容保だったら、尊皇・公儀・佐幕それぞれの陣営は、松平容保を探しだし、説得あるいは暗殺すればゲーム終了。この例でいうと、尊皇は暗殺、公儀・佐幕は暗殺を防ぎ説得工作（心服）をすることにあいなる。

ただし、である。おもしろいのが各陣営間での足のひっぱりあい。敵の探索の網へ少しでも綻びをつくろうと、出会ったら必ず「斬る！」なのだ。ま、そこは穏便に「話合い」で済ませる手もあるが、どうか。

このルールだったら、1日もあればゲームが終わるのではないだろうか。

というわけで、今回の再生法はマルチプレイを中心に紹介してみ。まあ、聞いてみれば「なあんだ」と思う人も多いだろうが、そこはコロンブスの卵。高価なＳＬＧソフトを末長く遊ぶべくいろいろに工夫をこらしてほしい。

READER OF THE MONTH

今月は小島美濃守がいちばんエライ！

なぜ、小島美濃守は美濃守なる位階が授けられているのか？　読者の中には「不思議やなあ」と思われる方も多いことだろう。理由はカンタン。彼はエライからである（たぶんアメリカシロヒトリよりはエライと思う)。エライから小島美濃守と名乗っているのだ。彼の得意技はプログラム。『信長の野望・戦国群雄伝』『水滸伝』のエディタ。そして今月は『三國志Ⅱ』の武将データベースと向かうところ敵なしの勢いである。彼にいわせると、これもみな秋葉原勲章が欲しい一心でやったそうで、「いまさらあれは冗談じゃすまなされない」と彼はいきまく。う〜む。蓑ひとつだになきぞ悲しき（意味不明)。



読者参加——SLG大河小説!
信長のへそ 第三回

さて、見事(!?)信長抹殺に成功したみよ吉である。自分が（強引に）主人公に収まって我が世の春を迎えたが、ここにひとりの義人あり。そう、その名は……。

信濃川　賈詡と出会い
妖雄死して　英雄立つ

大阪府／風邪夢

さても信濃川㈠は、倭國より流れつき大戦略三を遊劇しておりました時に、「お前は秋葉原の転生なのぢゃ」などと不吉な事をいう者がある。信濃川　甚だこれを怪しみその顔を見ると、武威郡姑藏の人で賈詡㈡、あざなを文和といい、時に冀州牧であった。信濃川「何故にそういうのか」と問えば、賈詡㈢「かつて逆臣秋葉原とそれがしは亡き董卓将軍の下で同じ禄を食んでいたのだ。それがその後理由あって敵味方に別れてしまったのだが、その特長ある顔は、いまだ忘れることができなかったのだ」。信濃川は二の句がつげず、ただ賈詡の言葉をうなだれて聞くのみであった。だがふと胸中不安を感じるものがあって賈詡に「それで一体それがしになんの用があるのだ」と問うと、賈詡㈣「『天に二日なく、民に二王なし』との言葉を忘れたのか。かつて秋葉原は帝位を簒奪し、そしていま、そなたは英雄の地位をも奪った。この大罪許せるであろうか」。

そういうなり佩いていた剣を抜き放ち、信濃川に切りつけた。信濃川身をかわす閑もなく、その身は朱くそまる。のちの人の詩にいう、

秋葉原　帝位を奪わんとしに
曹に　破らる
信濃川　英雄位を奪わんとし
賈に　切らる
憐れむべし　秋信の愚を

さて信濃川を葬った賈詡であったが、それを報告すべく許昌にむかう道中、突然目の前に現れたものがあった。見れば貴公子然とした面構。その者がいうには「賈先生、賈先生。かねてより先生の御高名は伺っております。どうか我が軍に加わっていただけませんか。我が軍に先生を迎えるならそれは魚が水を得るがごとしです」。これこそ

逆賊信濃川　賈詡に切られれば
賈詡　翻って　英　雄となる

と申すところ。いったいこの男は何者でしょうか。それは次回に。

訳注

㈠信濃川——信濃川みよ吉君ごめんねー。これも、「信長のほうへ話を戻す」という大義のためなんだよん（本当かよ）。

㈡賈詡——我が最愛の武将。一説には賈詡を出したいがために第三回は書かれた、ともいう。ただいまの心配事は、第四回で賈詡先生が殺されなければいいが……ということ。

㈢かつて…——コンプティーク3月号第2付録を参照（こーやって宣伝をして編集者の歓心を買い、採用してもらおうとする）。

㈣天に…——出展『三國志演義』。吉川三國志読み終わったらこれを読むべし。とくに八巻（岩波）は感涙もの。劉禅のバカーッ。

原稿募集中!!

このコーナーは、読者の小説を次つぎと書きつなぎ、巨大大河小説してしまおうという野心的な企画である。今回のお話の続きを400字詰原稿用紙2～3枚にまとめて、「SLG帆立貝リレー小説係」まで送ってほしい。締切は6月7日厳守のことね。

お茶の水教授の合戦物語



どうも、お茶の水です。来月から「合戦物語」と題して、古今東西・虚実とりまぜた「合戦記」のようなものを書いていきたい。はじめ、この企画は「日本合戦物語」と称して、主に日本の戦国時代に起こった合戦を扱うつもりだったのだ。巷(ちまた)に出回っている合戦辞典のページをパラパラと開いて目をつぶり「エイヤッ！」とランダムに項目を拾いだす。もとより研究者ではないワタシゆえ、運悪くマイナーな合戦が当たった場合は、その日から図書館通いがはじまるはずであった。

が、不運は重なるものであります。説明を聞いていたとある編集者曰(いわ)く、

「では、〝南海の対決〟は扱ってもらえないのですか？」

諸葛孔明みたいに冷静な顔をしてのたまう。南海の対決だって!? う～む、聞いたことないなあ。南海というからには長宗我部元親あたりが関係するのかしらん。首を傾げるワタシに、その編集者はいらだって。

「ホラ、ゴジラ対エビラですよお！」

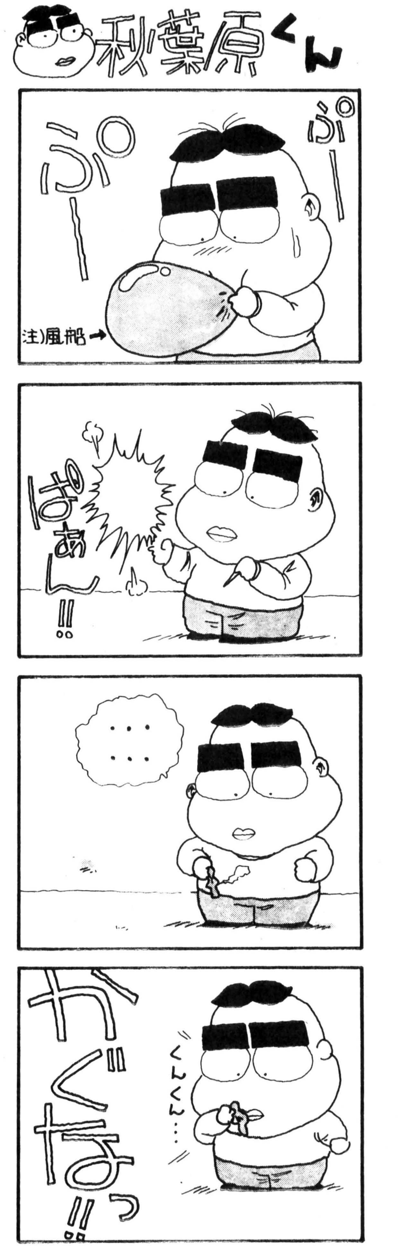
……と、まあ、かようなわけで、史実にこだわらずなんでもありありの企画になった次第。テーマの抽出もこれに伴って、読者からのリクエストということになった。ハガキに合戦名を書いて送ってきてください。なお、架空の合戦の場合は、出展を明記すること。でも、たとえば「四谷・秋葉原戦争」なんてのはダメだよ。今月はネームも残り少ないので、以下に悪い見本を示しておくぞ。

悪い見本：四谷・秋葉原戦争

SLG研究所所長として、かつてコンプＳＬＧ界を制覇していたDr.四谷。ＳＬＧ研究所連載の終了にともない、助手秋葉原がひそかに新連載に通じていることを知り激怒する。いっぽうが「卑怯未練の大頭」と罵(ののし)れば、いっぽうは「実力のある者が生きながらえることは当然」とやりかえす。かくして延々３年余に渡る四・秋戦争は勃発(ぼつぱつ)したのであった。この間、大きな戦闘といえば、秋葉原のサドンデスであっけない結末を遂げた『維新の嵐』、両者中途半端のまま時間切れ引き分けとなった『提督の決断』である。現在では他の中立勢力（ワタシ茶水にイヌボン木村）を巻きこんで、両者の抗争はいよいよ混沌(こんとん)の度を深めつつある――。



イラスト／渡辺天留子



三國志武将コンテスト

おまちかね三國志武将コンテスト第２回目じゃ。そりにしてもファンの中には、なかなか熱心な人たちがいる。左のページの賈詡文和なんてのは、ほとんど「鰯(いわし)の頭も信心」に近いわさ。賈詡ってのは、何度も主君を換えた（いっけんして節操のない）冷徹な策士なんだけど、董卓の横暴に耐えかねた幽帝が苦境を訴えると「あと少しの辛抱ですぞ」なんて慰める一面もある。シブ好みの人にピッタリのキャラじゃ。あと、変わったところでは貂蝉なんてのもあった。女の身ながら、漢室再興の志に燃える養父王允のために、董卓と呂布の仲を裂く。董卓・呂布の両方に「この女はオレに気がある」と思わせておいて、両人の仲を次第に邪悪なものにしていった。結果として、このために呂布は董卓を殺したのだから、下手な将軍なんぞ顔負けの活躍をしたキャラじゃ。でも……やっぱり劉備系のキャラは強いわさ！　曹操・孫権派ガンバレじゃ！

1. 関羽雲長
2. 趙雲子竜
3. 曹操孟徳
4. 諸葛亮孔明
5. 大史慈子義
6. 張飛翼徳
7. 劉備玄徳
8. 司馬懿仲達
9. 張遼文遠
10. 袁紹本初

SLG通信

おたより募集

SLG帆立貝では、体験記、失敗談、必勝技、イラストなど、シミュレーションゲームに関するものならどんな投稿でも大歓迎。タイトル募集、リレー小説、合戦物語へのリクエスト、三國志武将コンテストもヨロシク！ おたよりのあて先：〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部「SLG帆立貝」係

今月は三國志イラスト大会のほかはやや不調。伝統あるSLG通信体験記の火を絶やすな！ というわけでスタートね!!

フッフッフッ、大願成就じゃ秋葉原。あいもかわらず常連の３人衆の勢いはすごい。まんずは東京の南クンは、と。オオッ、少し前まで『水滸伝』で無頼していたかと思えば、ついに『三國志Ⅱ』に手を出しよったか。何かと忙しい時期なんでイラスト入りのレポートはなしなのが残念なところ。でも、右下のハガキを参照あれ。キミにもファンなるものが現れた。今後も一層精進せえよ。

続いて福岡の佐藤クン。今月は息切れしたか、ハガキが２枚。でもキミのイラスト、ボクは好みじゃ。とくにいつか送ってくれたミュールの絵本風カラーイラスト、ページがモノクロなもんで載せることはできなかったが、ほのぼの路線ここに健在じゃ。キミのイラストの中ではほのぼの龍馬が忘れられんのお。

そして！ 小島美濃守。ディスク媒体が中心なので、やや出世が遅れた感があるが、めでたくここに進級じゃ。今月送ってくれた「三國志英雄列伝」は、顔グラフィック以外は美濃守オリジナルのソフト。下にコラムスペースをとってあるので要参照じゃ。

というわけで、今月は断トツの小島美濃守を例外にすれば、やや低調。各員一層奮励努力せよ、なのじゃ！ そりでは、と。空きスペースを利用して、以前世を騒がせた、「エンドレスクイズ」にカタをつけるのじゃ。

〈ついに明かされる〝御言葉〟の正体はダレ!? コーナー〉

フッフッフッ、いまボクの手もとに１枚のメモがある。ハワイへ遊びにいった担当者が、〝解答〟と称して残してくれたものじゃ。発表するぞ……。ん!? な、なんてことじゃ、メモ用紙には大きく〝火〟の１字が書かれているだけなのじゃ！ こりは何を意味するのか、「エンドレスクイズ」担当者の考えることは、ボクのよーな一般市民にはよくわからないのじゃ。

（ハッハッハッ、冗談冗談。御言葉の正体は次の者なり。

ドクターサカキ

で、この人の正体だが、じつはまったく謎に包まれたままである。いったい何者なのか――!? 以下待て次号である。ハワイにて：担当編集者）

三國志イラストコーナー



◀福岡県・佐藤重行
うーむ、ややスペースが小さいのが残念だ。彼のおしゃべり(!?)がおもしろいんだな、これが



◀静岡県・青柳正晃
やはり劉備かあ！ なかなかたっしゃな筆さばき。とくに張飛の雰囲気がマル。テレカ待ってろよ！



◀愛知県・天下人
なんと、曹操の大ファンだと。何を隠そう秋葉原も曹操の大ファンなのだよ。お互いいい性格してるよなあ



◀福島県・曹真
貂蟬。何やら涙を流しているところがよい。小説でも、貂蟬が登場するくだりはもっともおもしろい場面である



◀広島県・宗近まき
やはり女性には諸葛孔明が人気。ま、いつの世でもそういうものさ

小島美濃守のコーナー

三國志英雄列伝

まずタイトル画面は『三國志Ⅱ』のパロディながら、いきなり中国語が出てくるのには驚いた。そう、あの有名な諸葛亮孔明の〝出師の表〟全文であるとのことである。

臣亮言。先皇創業未半而中道崩殂。今天下三分益州疲弊。此誠危急存亡之秋……。

劉備玄徳亡きあと、蜀の存亡を背負った孔明の立場をほうふつとさせる悲壮感漂う出だしである。美濃守にいわせると、自分の「英雄列伝」は小説ではなく、主として正史三國志に拠ったそうで、彼らしいこだわりとうんちくが随所にあり。英雄伝は魏・呉・蜀の三つのメニューからなり、国を選択したあと、お目当ての武将の経歴を参照する仕組みとなっている。ランダムにひとつ紹介してみれば、

〈呂蒙：字は子明。汝陽の人。呉の平北都尉。呂覇の父。はじめ無頼の徒で、その武勇を買われて任用され、軍人として数々の戦功を立てた。のち孫権から将たる者は学問をも修むべきことを諭され、発奮して学者顔負けの知識を身につけた。魯粛から「呉下ノ阿蒙ニ非ズ（頭よくなったなあ）」と評された時、「士、別レテ三日ナレバ、即チ更ニ刮目シテ相待テ（士たる者、三日もあれば変わるものさ。フッ）」と切り返した話（孔表伝・十八史略）は有名である。計略をもって関羽を討ち取ったが、持病が悪化し、間もなく没した。享年42歳。〉

今回の英雄列伝は、これまでのエディタとはちがって、ゲームとは別個のものとして楽しむことができる。ゆえに、小島美濃守はエライのである。なお、彼は英雄列伝制作のためにせっかくの休みを棒に振ったとのことで、気の毒な限りである。



九段南通信

今月は久しぶりに燃えたゲームがあるというのになんて扱いかしらね。ところで『ポピュラス』が最高！ プレイヤーは神様の立場になって自分の陣営の種族の人口を増やして敵種族をやっつけるゲームなんだけれど、どうすれば相手を効果的に抹殺できるか（フッフッフッ）悩んでいる今日このごろです。たとえば相手の部族が集結を開始したら、その源を探って付近に底無し沼をつくっておくとか、もし相手の国が低地にあったら洪水を起こしてやるとかね。どうも、人（の性格）によっていろいろな方法があるみたいね。ま、私の好みはやっぱり底無し沼。相手のリーダーにいいかげんパワーが高まってきたな、というところで、すかさず進む方向に沼をつくってあげるの。もしリーダーを失うと、相手はいままでの苦労が水の泡。我ながらいい性格しているなあと思っています。あと、秋ちゃんはナイトをつくって、敵の領地を荒すのが好きみたい。

OTAKU CLUB



Illustration:Hiraku Shinno

BEGIN THE BEGIN!

●高千穂遙
●ロー・アダムズ
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●中村一夫

文 高千穂遙
（たかちほはるか／作家）

パソコンはフリーウエアだ！

人生というのは、本当に何があるのかわからない。

きっかけは、ワープロを買い換えたことからであった。

7年くらい前に、筆記用具を万年筆からワープロに変更した。C社のキャノワード45という機種である。

ぼくはその日から原稿をすべてワープロで書くようになった。

ワープロは、驚くほどの速さで進化していった。

JIS第二水準の漢字が標準で装備され、HDDが内蔵されるようになった。値段もみるみる下がった。

それにつれて、ぼくもワープロを買い換えていった。

CW－7000というモデルを導入したのは、89年の春である。AI辞書が組みこまれ、MS-DOS変換システムが標準装備されており、オプションで通信機能を持っていた。しかも、このクラスとしては手ごろな値段である（とはいえ、セットで100万円）。

そのCW－7000の通信機能が、ぼくをパソコン通信に引きずりこんだ。

モデムを買い、いくつかのNETのIDを取った。

イラストレーターの加藤直之夫妻が、COMP・NETの存在を教えてくれた。SFの大先輩である矢野徹さんが「狂乱酒場」というボードを担当しているという。

さっそく入ってみた。

「狂乱酒場」はほかに類のないボードだった。固い話題、柔らかい話題が渾然となって両立している。メンバーの平均年齢が比較的高く、各層のひとびとが顔をだしている。しかも、みなSFファンだ。

ぼくは、はまってしまった。

酒場の常連になり、その雰囲気にどっぷりと浸るようになってしまった。

そんなときに、CW－7000がハングアップした。

文節切り直しでループに入ってしまうという、ワープロ専用機としては、

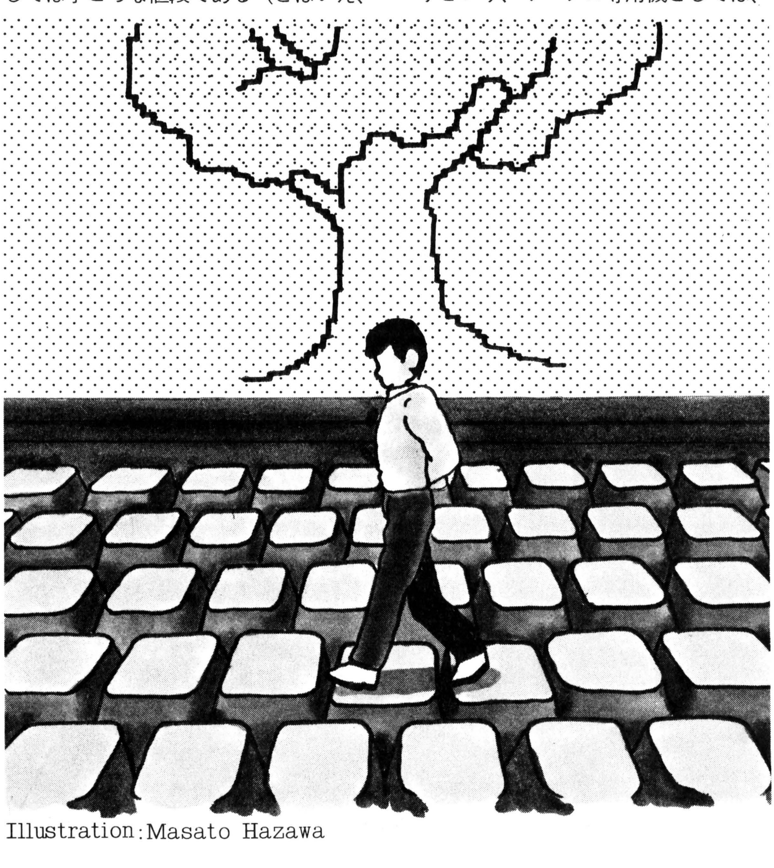


Illustration:Masato Hazawa

致命的なバグだった。
C社のサービスマンが来て、システムをバージョンアップされたものに交換した。しかし、ハングこそしなくなったものの、そのシステムも、文節切り直しに1分もかかる不良品だった。
ぼくは焦った。執筆をワープロに変えてしまってから7年。もはや手書きには戻れない。だが、安いパーソナルワープロに、小説を書く力はない。

ぼくはパソコンを購入した。エプソンの286VFと3.5インチの外付けFDD。CW－7000とはMS-DOS文書で互換性がある。
酒場の矢野マスターの助言でFEPをフリーウエアのWXPとし、エディタにVZを選んだ。いわゆるワープロソフトというのは買わなかった。
VZは、すごいエディタだった。ワープロの常識が、根底から覆ってしまった。ワープロには編集文章の長さに制限がある。CW－7000では、わずか400行弱だ。原稿用紙のフォーマットで執筆すると18枚でいっぱいになる。
VZには、その制限がなかった。RAMに余裕があれば、2000枚の長編でも、一気に入力できる。
WXPも便利だった。ユーティリティーがあり、辞書をユーザーの好むように自由につくりかえられる。しかも、無料だ。
ぼくは高千穂辞書をつくり、執筆環境を整えた。その間にDOSやハードの知識を仕入れ、簡単なバッチ・ファイルくらいは書けるようにした。
ソフトはほとんど購入しなかった。フリーウエアのソフトを集めた。フリーウエアのソフトは著作権の放棄されたPDSとはちがう。日本ではほとんど同義語になっており、PDSとフリーウエアは区別されていないが、とにかく無料で入手できるソフトのことである。

ぼくはゲームが苦手だ。ファミコンもコンピュータゲームもまったくやらない。
フリーウエアソフトは、ぼくにとってのゲームであった。例外もあるが、ほとんどのフリーウエアソフトにはマニュアルらしいマニュアルが添付されていない。DOCと呼ばれる使用法を簡単に記したファイルが付属しているだけだ。もともとが作者が自分のために開発したソフトなので、詳細なマニュアルなど付くはずがないのである。
そのDOCを乏しい知識や知人の助言を利用して解き明かし、立派にソフトとして使えるようにする。
フリーウエアとは、そういうゲームだった。
ぼくはパソコン通信に続いて、フリーウエア・ゲームにはまった。酒場で、フリーウエアの初心者向けマニュアルをつくるボードを設置しようということまで無謀にも提案するようになった。
通信にはまる人は多い。ゲームにはまる人も多い。
しかし、ぼくはフリーウエアにはまった。

NIFTY-Serveという商業NETがある。そのNETのFGALというフォーラムにフリーウエアがたっぷりとストックされている。そこにはフリーウエアの作者たちが集い、ソフトに関する質疑応答をおこなったり、雑談に興じたりしている。
ぼくは毎日そこにアクセスし、新しいソフトがアップされていたら、それを落とす。落としたら、すぐに試す。わからないことがあると、質問する。その質問がバージョンアップにつながり、また新しいソフトがアップされる。それをぼくは、また落とす。落として、試す。
泥沼である。
首どころか、頭のてっぺんまでどっぷりとつかった。
心地よい。
楽しい。
最新のソフトを走らせるときなど、胸がときめく。市販ソフトとちがって、機種ごとの動作確認がなされていないから、ものによっては、手痛い目を見る。ハングするのは当り前だ。パソコン初心者のぼくには、DOCの意味が100パーセント理解できていない。そのため、オプション・パラメータなどは勘で書きこむこともある。
これが怖い。
怖いが動いたときがことにうれしい。いろいろ試行錯誤を繰り返して「ぎゃあ」とか「うわっ」とか叫びながら、使い方を覚えていく。どうしてもだめだったり、明らかなバグがあったりすると、FGALに書きこみ、作者に問う。
フリーウエアの作者は、親切である。つまらない勘ちがいのような質問にもまじめに答えてくれるし、バグがあったら、すぐに対処してくれる。
感謝のほかはない。市販ソフトでは一部例外を除いて絶対に味わえない暖かさだ。

いま、ぼくのハードディスクにはフリーウエアが貯めこまれている。むろん常用しているフリーウエアもたくさんある。背景色を自由に変えられるAUTOBACKやファイルを管理してくれるFDなどは、もう手放せない。書きあがった原稿をプリントするのも、PRTというフリーウエアだ。データや語彙を検索するときはGREPやUGREPを使う。大きなファイルはLHARCで圧縮して保存し、中身を調べたくなったら、LGREPでチェックする。
快適である。
便利このうえない。
まったく、まだあれから8カ月と経ってはいないのだ。半年と少しである。
それなのに、環境は激変した。
日課も大幅に変わった。
一日中、パソコンをいじるようになるなどとは、思いもしなかった。
人生というのは、何があるか本当にわからないのである。

わたしの近況

暖冬で雪がなくて、スキーに行く回数が激減した。おまけにスギ花粉が大量に発生し、くしゃみが止まらない。したがって、家にこもって、パソコン三昧になる。パソコンはおもしろい。原稿は書けない。

ESSAY

文 ロー・アダムズ　訳 多摩　豊

LIVE FROM USA

ACT・5 ファンタジーから抜けだしてみよう

70年代の初めに『ダンジョンズ＆ドラゴンズ（D＆D®）』が登場して以来、ロールプレイングゲームはつねにファンタジーという言葉と共に語られてきた。略してＦＲＰである。トールキンの描いたクエストや化け物じみた生き物とのすさまじい戦いから呼び起こされるイメージは、数百万人の若者、そしてそれほど若くはないプレイヤーたちをあっという間に虜（とりこ）にしてしまった。コスチュームまで冒険者きどりのプレイヤーたちは、いまやおそらくアメリカでも最大の“アンダーグラウンド・カルト(日本でいえばオタク族)”となっていることだろう。

しかし、ほかの中世や神話の世界をテーマにしたゲームのほとんどが成功しなかったのに、どうしてファンタジー・ロールプレイングゲームだけがこれほどの成功を収めたのだろうか？ 私はその理由は、中世を基本とする剣と魔法の世界にあるではなく、その後につけられているロールプレイングのほうにあるのだと考えている。

ロールプレイングとは何かを定義するということは、若者や年老いたひとびとが自分の現状に対して何を感じているかを理解するということである。自分の人生に完璧に満足し、自分自身が何を欲しているかを悟っている人は、コンピュータのなかの冒険者になろうなどとは思わないだろう。しかし、こういった人は滅多にいるわけではなく、世の多くのひとびとはそれほど充実した毎日を送っているわけではない。自分にはコントロールできない世界をさまよい、ストレス、失望、退屈に閉口しているのである。彼らにとって、ロールプレイングゲームは欲求不満のはけ口となり、おまけに実際にはなしえない夢をいくばくかでも達成させてくれる助けとなるのである。ほんの１時間（２時間？　４時間？）コンピュータのキーボードを叩いている間は、彼らはまったく別の世界に生きる他人となることができる。ほんの一時でも、邪悪な敵と闘うインディアナ・ジョーンズやコナンになれるわけである。彼らは何らかの意味ある目的に向けて行動を行なっている。そして、これらの行動でどれほど障害や困難が増そうとも、リスクを負うのはキャラクターであってプレイヤー自身ではないのである。これはひとびとに、ごく当たり前の生活ではない、密かに夢見ていたヒーローの感覚を味あわせてくれる。しかし、その体験のなかで、ファンタジーという設定はどの程度の意味を持っているのだろうか？

過去数年、数多くのプレイヤーと話し合ってきたなかで、私はゲーム産業が『D＆D®』のごく狭い視点を重要視しすぎているという感じを持つようになった。成功するコンピュータゲームをつくるためには、必ずファンタジーの設定を用い、それを元にしてシナリオをつくらなければならないと思いこまされているのである。実際のところ、本当に自分自身をドワーフの戦士やエルフの魔法使いと思っているプレイヤーは滅多にいない。多くのプレイヤーにとって、ゲームでいちばん退屈な部分はキャラクターをつくるところらしい。というのは、彼らはどんな職業、種族であろうとあまり気にかけておらず、一刻も早くプレイしたいのである。プレイヤーにとって職業や種族の選択が重要となる理由はたったひとつ。デザイナーがある種の職業や種族を、ほかよりも重要視しているケースがあるからである。たとえば、最強の敵をやっつける唯一の方法が、後ろから攻撃することだったとしよう。もしプレイヤーのパーティが盗賊（後ろから攻撃できる唯一の職業）を含んでいなかったら、そのプレイヤーは決してそのゲームを勝てないということになる。また、いちばん難しい謎のヒントを森エルフが話してくれるというゲームで、パーティにそれができるキャラクターがいなければ、ゲームのだいじなヒントが絶対に手に入らないことになる。ゲーム・デザイナーの気まぐれに対処するために、プレイヤーはできるだけ多くの職業と種族を含んだパーティをつくらなければならないわけである。

『ウルティマIV』のデザインに参加したとき、キャラクター・メーキングの

Illustration:Teruko Watanabe



部分を全部失くしてしまった理由のひとつがこれである。私はかわりに、倫理に関する質問で構成された、ちょっとした精神分析的手法を使ってみることにした。プレイヤー自身の価値判断が答えを決めるわけである。もちろん、質問には正しい答えも誤った答えもない。単にものの見方のちがいが表現されるだけである。ゲームの世界のなかには、たとえば名誉、正義、同情、自己犠牲など、8つの徳が存在している。質問の目的は、プレイヤーがこれらの徳のなかでどれをいちばん重んじているかを判定することにある。そして、プレイヤーは自分自身と同じ価値観を持ったキャラクターとして、ゲームのなかに登場するのである。この手法と、その他いくつかの斬新なデザインが数多くのプレイヤーの賛同を得て、『ウルティマⅣ』はいままでのコンピュータゲームのなかでももっとも評価されたもののひとつとなっている。

この経験から、私はプレイヤーをゲームに熱狂させるためには、デザインの要素が重要だと考えるようになった。ゲーム産業にいま必要なのは、新しい視点を探ることである。昔ながらのゲームづくりで満足するのではなく、ほかのさまざまな設定を考えてみるべきである。産業界を舞台とするＲＰＧがあってもいいだろう。政治を扱うものがあってもいいかもしれない。そのつもりになれば、可能性は無限に広がるはずである。

個人的な好みでいうと、近未来を舞台にするサイバーパンクというのは魅力的だと思う。核戦争後の世界もおもしろいし、ブレードランナー的な世界もいいだろう。大友克洋の「アキラ」は、この時代の視覚的なイメージをみごとに伝えている。また、ブルース・スターリングの小説も、サイバースペースのものすごい体験を再現している。ここには、まだほとんど手がつけられていない広大なＲＰＧのジャンルが存在している。そして、これはコンピュータの力をフルに利用したときに、初めて本当の意味で花開くのである。

ゲームをデザインする者は、『Ｄ＆Ｄ®』の領域から出ることを恐れてはいけない。いったんそこから飛び出せば、可能性は無限に広がっているのである。もちろんファンタジー・ロールプレイングゲームがなくなることはない。このジャンルを心底楽しんでいるひとびとも数多いのである。しかし、もし新しいジャンルが加われば、いままでコンピュータゲームを楽しんだことがないひとびとも、これを遊ぶようになるかもしれない。まだ、やるべきことはいくらもあるのである。

ロー・アダムズについて

アップルⅡ用のソフトの雑誌として創刊された「SOFTALK」で、ゲームのレビューを行なっていたアダムズは、その才能を買われてインファコムのプレイテスターとなった。最低でも４時間はかかると見積もられるゲームを、アダムズは１時間から２時間、もっとも短いときは15分で解いてしまったという。

その後、ゲームのシナリオづくりを引き受けるようになり、『バーズテイル』、『ウルティマⅣ』、『ウィザードリィ４』などのＲＰＧのシナリオをデザイン、現在はロバート・ウッドヘッドと共にネットワークＲＰＧづくりを目指している。

もともとがソフトのレビューアーで、その後も数多くのゲームづくりに参加していることから、アメリカゲーム界での顔は広い。大会などでも多くの有名デザイナーと気軽に話し合っている。

現在はニューヨーク州イサカに住んでいる。趣味はもちろんゲーム、それもボードゲームからライブ・ロールプレイングゲームまでと幅広い。その他、ファンタジーやＳＦや日本製のアニメーションのファンでもある。

狂乱酒場

第20夜 エンドレス ドリーム

●文 矢野 徹（やのてつ／作家・翻訳家）

志乃へ書きこむためには？

志乃に原稿をUPするにはどうしたらいいか、どう書けばいいのかという問い合わせが、直接ぼくの家に３通ほど来ました。

文字が書けて、コンピュータ通信ができるものならワープロ専用機だろうとコンピュータだろうと何でもいいんです。

コンプティーク・ネットにつないで「矢野徹の狂乱酒場」に入ると、どうすれば志乃に入れるかわかります。

シノプシスをどう書いたらいいのかは、志乃に出ている実物を見られると参考になります。

それでも心配なら、「小説作法」といった類の本が何種類も出版されていますから、図書館で探してみられるか、本屋で買って勉強されることです。少しは役に立つでしょう。

志乃に載せたものが本当に出版されるのか、文庫本になるのかというご質問もありました。

金になるのなら小説を書こう、ゲームをつくろうというのも決して悪い考えではないでしょうが、まず好きだから書くというのでなければ、ものにならないと思います。

もちろん、いいものなら、出版されるその可能性は大いにあります。そのシノプシス（荒筋）を元にして、いい小説なり読み物なりゲームなりをつくれた場合にはです。

すでに、志乃に載せられたシノプシス作品のひとつは、検討の段階に入っています。

でも、シノプシスは自分でいいと思っているだけのものはだめです。志乃に投稿される前に、年上の人に読んでもらって、意見を聞かれるのがいいでしょう。

送ってこられたり、投稿される物語に、あまりにもひとりよがりで、常識に欠けているものが多いから、そう思いました。

他人の意見が入ると、ずいぶん良くなることが多いものですよ。

そして、ぼくや酒場の常連からのきつい批評が返ってきてもへこたれないことです。

こちらは１年にひとりでも、いい作家の卵が見つかればいいと思って、じっくり構えているのですから、投稿される側も短気にならないでください。

でも、人の一生は長いようで短いものです。書きたい人はすぐ書いて、志乃に送りこむことです。

さて……
コンピュータ通信は
新しい文化の始まり

文字として読める文章を電話線で送るのをコンピュータ通信と呼んでいる。もちろん、専用のソフトを使えば、絵や写真も送れる。もちろん、無線電話でも送れるから、ハムでコンピュータ通信を楽しまれている方も多いことだろう。

こういったことがもっともっと盛んになれば、世の中の生活と文化の形は変わってくるかもしれない。

コンピュータの上ですべての仕事がおこなえる職業のひとびとにとっては、すでにどこに住んでいようと仕事はできるという時代になっている。

何も土地代金がばか高く、狭い住居にしか住めない大都会のなかに住まなくても、自然の環境に恵まれた地方で、広々と住めばいいんだ。

企業のほうもそれに気づいて、サテライト・オフィスとか称するものを、住居環境のいい地方におくことがはやり始めた。

住居環境の貧困さはある程度まで、コンピュータ通信によって解決されるといっていいようなものだ。

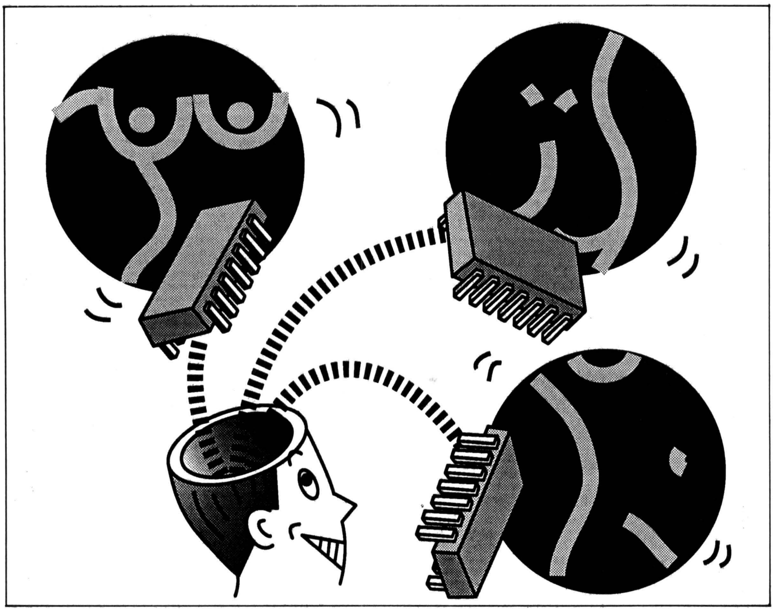
だが、それをじゃまするのはばか高い電話料金だ。市内と市外という考え方は、どうもいんちき臭い。合理的な距離性にするか、距離は無視して、使用時間だけを料金算定の根拠にするべきだ。

NTTに対して、利用者はもっともっと文句をいうべきだ。日本人はおとなしくなりすぎた。これでは、政府と大

ぼくの近況

ぼくよりちょうど40歳若いテクニカル・ライターの高橋さんと小説の合作を始めた。４月には出版される。これも、志乃の影響のひとつと感謝している。そのうち、志乃でもふたりで始めような。

Illustration:Hiroshi Watanabe



企業は大衆を、心から軽く見てしまうばかりだ。

反重力と核融合

コンプティーク・ネットの酒場に出た話題だが……。

東北大学工学部の早坂秀雄博士が反重力の証拠を発見したのだそうだ。

ジャイロを真空中で右回転させると、左回転よりも軽くなるという。この反重力が、何か実用に使えるようになればいいのだが、まだ眉唾物のようでもある。

でも、本当だとすると、常温での超伝導や核融合も可能になる日が来るのかもしれないなあ。

ぼくが子どもだったころにはテレビなど夢だった。ところが生きているあいだに、テレビが実現した。日本の軍部は太平洋をひとっ飛びできるほどの長距離爆撃機をつくることが夢だったが、現在ではそれどころか、日本から直接ニューヨークまでも飛べる巨大な旅客機ができた。

ベルヌの夢物語だったお月さまに人間が行き、コンピュータが家庭で使えるようになり、子どもの玩具にまでなった。

そしてついに反重力！

かってのSF坊やだったぼくは、現実にSFのなかに生きている感じだ。

万歩計よりも、早く反重力計のほうがほしいなあ。老年になって、心臓と脊椎に無理がかかることは、これで解消される。もちろん反重力装置と呼ぶほうが正しいのだが、ベルトにつけるには、この呼び名のほうがいいなあ。いや反重力ベルトでいいんだ。

冷凍された脳の見る夢

絶対零度に近く金属を冷やすと、そのなかでは、電気が永久に減衰することなく流れつづけるんだそうだ。つまり、電気代が無料のモーターができるって寸法だ。だから、将来はあらゆる動力が無料に近い値段で手に入るようになるのかもしれない。

それからのヒントでできた笑い話かもしれないし、あるいは本当の話かもしれないが、ちょっと怖い話がある。

何十年もかかる宇宙旅行をする人とか、現在の医学では治せない病気の患者を未来まで眠らせておく人工冬眠という考え方がある。

100年かかる距離も、宇宙船に乗りこんだときの年齢で、目的地に下りられるし、患者は、治療法が発明され未来の医学で治療してもらえるわけだ。

アメリカでは、そのためにもうとっくに冷凍されている人間が何人もいるんだそうだ。

そのような場合、冷凍睡眠してる人間の脳は、超電導状態に似た状態になって、同じ夢を見続けるという説を聞いたことがある。

考えてみると恐ろしい話だ。現代の怪談とはこういうものなんだろう。

いつまでもいつまでも、同じ夢を見るのでは、夢を見ているうちに発狂してしまうのではないのか？

そんな日に備えて桃色の夢しか見ない癖をつけるように努力はしておくつもりだが、そうなると目が覚めたときに腎虚（じんきょ）の状態になっているかもしれない。

腎虚の意味がわからない方は、国語辞典を引いてみることだ。まちがってもご両親には聞かないことだ。いやがられることは保証する。

冷凍睡眠しているあいだは、脳の中身をコンピュータ・メモリーに移しておくのがいいかもしれないが、事故が起こったらどうするんだろう？

コンピュータの事故の場合、「このディスクは使えません」とメッセージが出た場合、そのディスクを捨てればいいだけだが、人間のメモリーの場合、捨てられてしまったら、そのあとは脳なし人間になってしまう。

どうすればいいんだ、と心配するのがおかしいのかなあ。

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

妄想自然科学入門

ACT・26 エイトクセブン

ヒーロー・セブン

世にヒーローの種はつきない。アメリカには、大金持ちで暇つぶしに正義の味方をしているバットマン、新聞記者の仕事をさぼって戦うスーパーマン、緑の怪人・超人ハルク、お腹に「中」の字のマークのアメリカンヒーロー。日本に目を転ずれば、バッタ改造人間の仮面ライダー、巨大ヒーローの代表ウルトラマン。最近では一部で受けてるエイチマン２や巨乳ハンター。しかし、そんな世間のメジャーヒーローの陰に隠れ、密かに活躍しているヒーローがいることを君は知っているか？

電脳空間で日夜戦うヒーロー、徳島で生まれ、鳴門の渦潮で３×７＝21日間修行した日本語の天才、ウルトラセブンの弟子とうわさされる、かな漢字FEPの王者『エイトクセブン』だ。

わたしは先日、一太郎VER4.3を通して『エイトクセブン』(以下セブンと略)とのリアルタイム・インタビューに成功したので、それをここに掲載する。

君の名は

セブン「わしがエイトクセブンである。正しい日本語を普及するために日夜戦っておる」
私「初めまして、菊川涼音です。本日は現代の戦うヒーローということで、インタビューさせていただきますが、よろしいでしょうか？」
セブン「もちろん結構。日本でいま、本当に戦っているヒーローは、わしだけじゃからな」
私「は、ところでセブンさんのお名前はなんでしょうか？」
セブン「わしの名前はエイトクセブンに決まっておろうが！　君は頭悪いんじゃないかね？　あーん？」
私「いえ、その、ウルトラセブンにはモロボシダンという世を忍ぶ仮の姿がありましたよね。セブンさんにも何かそのようなお姿があるのではないかと」
セブン「なんじゃ、そういうことか。わしは世間一般には〝英　得七〟でとおっておる。徳島のマイケル・J・フォックスとも呼ばれておるのう」
私「ははあ、カッコ〝インテグラ〟のマイケルですか」
セブン「ばかもん！　わしの愛車はそんな西洋かぶれの名前ではない。〝すばる386SX〟エンジンは空冷星型18気筒じゃ。無限軌道SSXと呼んでくれてもよいぞ。恐れ多くも、すばるは戦時中の名機〝疾風〟や〝隼〟の血を受け継いでいるのじゃ。つまらんことぬかすと、エイトクビームを食らわすぞ」
私「そ、それはなんですか？」
セブン「エイトクビームは、わしの７つの必殺技のひとつである。これを食らえばどんなにひどい方言のいなか者も標準語で話せるようになるという、ありがたい怪光線である。こないだも自動変換モードで撃ちまくって、水戸の偕楽園で〝そんだっぺ〟の茨城県人を３万人ばかり処分してきたわい」
私「そんな、方言を否定して葬り去ってしまうなんて無茶です」
セブン「愚か者！　正しい日本語はただひとつ。わしがルールブックだ。わしが広辞苑だ。つべこべぬかすとしりしりショットでもだじゃれスラッガーでも食らわすぞ」
私「それだけはご勘弁を」

テイクアウト

セブン「まあよい。ところで君は『美少女仮面ポワトリン』は好きか？」
私「は、はい、いつも見ています」
セブン「そうか、そうか、もし見ていないと答えたらエイトクビームじゃったぞ。ポワトリンはわしらヒーローのアイドルじゃ。そう思うであろう？〝愛ある限り戦いましょう　命果てるまで　美少女仮面ポワトリン〟んんんん、いいぞー」
私「ハハハ……まあ、そのう……と、ところでセブンさんはいったい、だれと戦っているのですか？」
セブン「わしの敵は、まずCIAじゃ」
私「なんでCIAが出てくるんですか」
セブン「やつらは日本侵略の手始めとして、日本語の英語化を企んでおるのじゃ。〝かき氷〟がいつのまにか〝フラッペ〟にされてしまったように、ほっておけばいまに日本語すべてがカタカ

わたしの近況

というわけで、今回は『ATOK７』で遊んでしまいました。ジャストシステムさんごめんなさい。ちなみに私は『一太郎』の登録ユーザーです。

ナ英語になってしまうぞ」
私「なるほど」
セブン「それから、アメリカから来たファーストフードの店。あれはみな、CIAの支店じゃ。それが証拠にあそこでは〝お持ち帰り〟したいときには〝テイクアウト〟と言わないと、決して店から出してくれない。〝テイクアウト〟が言えない者は、キッチンの裏に連れこんでNHKの基礎英語を聞かせられるんじゃ」
私「本当ですか。それは知らなかった」
セブン「ふ、まだまだ青いのう（うそに決まっとろうが。ぼけ)」

ザ・ライバル

私「話は変わりますが、セブンさんにはライバルがいらっしゃるのですか？」
セブン「もちろんである。ライバルのいないヒーローなど、ゴールデンウィークのないサラリーマンみたいなものじゃからな」
私「よくわかりませんが、具体的には松茸あたりですか」
セブン「ふっ。松茸、あんな東京マタンゴ娘なぞ話にならんわ」
私「では刀ですか」
セブン「わしの愛刀は粟田口国綱二尺二寸五分である。刀なんぞ返り討ちにしてくれるわい」
私「ではVJE」
セブン「む、あやつはちと手強いな。なにせEMSに首まで隠れて攻撃してくるからな。わしも下半身はEMSに隠せるのじゃが、なかなかに相手がしづらい。その点フィクサー４はEMSがあってもあまり隠れることができないのでかわいそうだな。しかし、最大の強敵はWXPじゃ」
私「ほう、それはまたなぜ。確かに高性能ですが、だってあれは無料で手に入るものじゃありませんか」
セブン「愚か者。わしは５万８千円（消費税別）で買えるが、あれはただじゃ。君は〝ただほど高いものはない〟という諺（ことわざ）を知らんのかね。この世はすべて非ユークリッド的空間に包まれておる。右へ右へと歩いていくと、やがて左へ着いてしまう。０＝無限大。もっとも安いものがもっとも高い。もっとも美しいものはもっとも醜い。わかるかな？」
私「禅問答みたいですね」
セブン「そうじゃ、禅じゃ、日本の神秘じゃ。フジヤマゲイシャのテンプラサシミ。形だけまねてもしょせん外人にはわからん」
私「私にもわかりません」
セブン「なにわからん？　では、エイトクビームを食らうがよい」
私「それだけはお許しを」
セブン「ハハハ、冗談じゃよ。まあそんなにおびえることもなかろうて」

わしの辞書

私「あまり、おどかさないでくださいよ。しかし、セブンさんにも何か苦手があるのでしょう。昔は口語表現が苦手で、無理矢理変換していましたよね」
セブン「昔の話じゃ」
私「いまも何かあるのでしょう」
セブン「ない!!」
私「うそ。橋本治調の文が苦手だと聞きましたよ」
セブン「ギク」
私「では『ハイスクール八犬伝４』から引用させてもらいましょう。〝よくわかんないけどでも、なんだかよくわかんないとんでもないことがおこって、〟はい変換」
セブン「むむ、〝よく和漢ないけど出も、なんだかよく和漢内とんでもないことが起こって、〟だあー、こんなの無理にござります」
私「ちなみにWXPは〝夜苦和漢無いけどでも、何だ佳代桑管内飛んでもないことが起こって、〟と変換しましたよ。セブンさんもWXPもこういうのは苦手のようですね」
セブン「それはしかたがない。なにせナポレオンの辞書には〝不可能〟という文字はなかったが、わしらFEPの辞書にはあらかじめ〝不可能〟が登録されておるからのう」



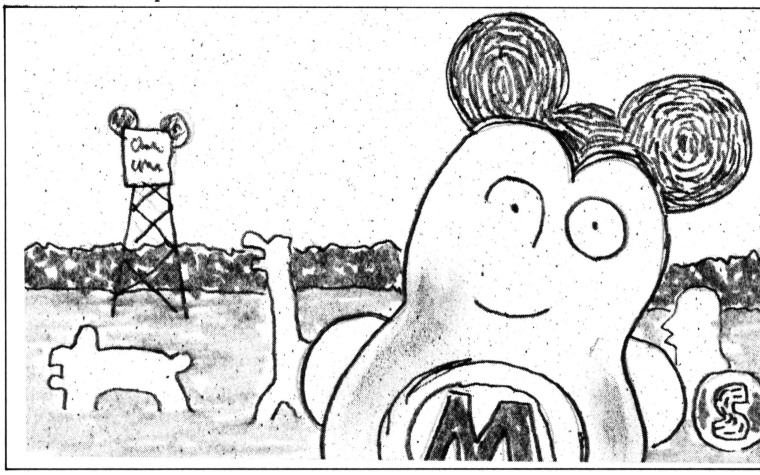
Illustration:Hiroshi Fuji

●文 先江 進（さきえすすむ／不思議ライター）

先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ

ACT・26 興奮旅行 パートII

Illustration: Skip Tomioka



ワンダフルワールド

ジェット機はフロリダ州オーランド空港に着陸した。竹村健一氏が世界一の空港だといっているだけあって、南国ムードを漂わせるたたずまいもすばらしいし、ターミナルからロビーまで客を運ぶトランスポーテーションなどは〝あっと驚き〟ものなのだ。ロビー方面と示された小さな部屋に入ると、その部屋が動き出してロビーに着いてしまうという仕掛けになっている。

はてさて、広い沼地を開拓したというオーランドのリゾート地をバスは走り、いつの間にか標識もディズニー独自の紫色のものに変わり、私たちはディズニーワールドへと入っていった。とはいっても、東京23区よりも広い敷地なのだから、入口からホテルに着くまでまだかなり時間がかかる。たしかにここはワールドなのだ。片側３車線の道路が走り、ホテルやショッピングビレッジが立ち並び、湖や森のなかにいくつもあるゴルフコース。私たちが泊まったのはポリネシアンビレッジという南国風のホテル。目の前にはブエナビスタ湖が広がり、遠く対岸にはマジックキングダムが見える。そう、TDL（東京ディズニーランド）とほぼ同じマジックキングダムが、ディズニーワールドのほんの一部なのである。

マジックキングダム

マジックキングダムには２軒のマジックショップがある。以前は実演者がいてマジックを見せていたのだが、いまはもう実演はやっていないとのこと。売っているマジックの商品は香港やアメリカの安物ばっかりで、TDLのマジックショップのように、おもしろいマジックを見ることはできない。こればっかりは文句をいいたい。マジックを見られないマジックショップなんて、風呂に入っただけで出てくる○○○ランドみたいなものだ。店の３分の１ぐらいマスクを陳列しているのだから、店の名前をマスックショップと変えたほうがいいんじゃないの。

TDLにないアトラクションとしては、ミッキーのバースデーランドというのがあって、ミッキーマウスの住んでいる家や、仲間たちの家々が並び、あるところではキャラクターたちがミッキーの誕生パーティをやっていたりする。キャラクターが子どもも大人も温かく迎えてくれるから、家族連れには最高のお薦め場所だ。

エプコットセンター

ここで見られる不思議ものとしては、ジャンピングウォーターがおもしろい。筑波の万博にもこれを模倣したものが出ていたが、ぜーんぜんレベルがちがう。ひとつの容器から水がひょこっと飛び出し、まるでイモ虫のような形状で空中を飛んでとなりの容器に飛びこむ。そしてまたジャンプしてつぎの容器へ、というのが続くのだが、いかにもイモ虫が跳びはねているように見える。

わたしの近況

私はいま、RPG用アイデアのデータベースをつくっている。シナリオの構想、アイテム入手や難問突破の問題のアイデアなど、すでに100種類を突破した。いつかはRPGをつくってやるぞ！

そういえばカナダのエドモントンモールというショッピングセンターにも水が特殊な圧力をかけられて噴出され、反対側に放射線を描いて吸いこまれて、まったく左右対称の水のアーチを形成するという不思議アトラクションがあったけれど、これらとTDLマジックショップにある水が空中に舞い上がるというウォーターマジックなど集めれば、水の不思議ミュージアムみたいなものがつくれるのでは。

ここにはTDLのスターツアーズと同じ装置を使った「ボディウォーズ」というアトラクションがある。しかし、ハードが同じでも、ソフトがちがうのだ。すなわちスターツアーズでは宇宙を飛びまわるけれど、こちらではミクロの決死圏ふうに人間の体のなかを飛びまわるのだ。ソフトがちがうとこうまでおもしろさがちがってしまうのか、ということを体験することとなった。いくら人間のなかの血管や腸のなかを動きまわっても、飛んでいる爽快感や飛行感を感じることなく、ただ機械に揺すぶられているだけ、というのが旅行仲間の一致した意見だった。

コーラスが最高

エプコットセンターのなかでは、各国のお国柄にあったライブショーをやっているが、イギリスのシェークスピア風大道芝居やメキシコのマリアッチ演奏など、それぞれが楽しいのだが、日本の盆踊りには参ってしまうぞ。

絶対見逃したら損だ、というのがアメリカ館。ここで聞くことのできるコーラスは、ハーモニーに包みこまれてしまうという特別な体験を与えてくれる。よく響くドーム状の部屋のなかで、客が囲む輪のなかで歌われるという空間設定がグッドアイデアだ。最後にメザニン（中2階）からも歌い手が出てきて、大コーラスとなって大感動となる。

RPGの好きな人はモロッコ館に行くといい。モロッコの建物の間にところ狭しといろいろな店が出ているのだが、歩いているうちに方向感覚を失ってしまうほど迷路っぽくなっている。

不思議の数々

マグノリアコースでゴルフをプレイした。いつもは200ヤードぐらいしか飛ばない私のドライバーが、230ヤードぐらい飛んだ。あまりよく飛んだので、レンタルしていたのと同じクラブをプロショップで買ってしまったのだが、あとで人に聞いたところでは、日本より空気が乾燥しているので、飛距離が伸びるのだとか。

白いモヤが地面から２ｍぐらいの高さまでを覆っているという、早朝に見られた怪現象。不思議なことに道路の部分にはモヤがかかっていない。これは、いたる場所に沼地があるので水分の蒸発によるものだとか。

ニューヨークでもそうだったのだが、アメリカはどこで食事してもマズイ！というよりも、ますますヒドクなっている。本当にその味音痴ぐあいは不思議なぐらいだ。最近ダイエットが流行しているので、味付けがますます薄くなっている、というのが現状らしい。味を薄くするよりも、食べる量を減らせ、と私は言いたい。アメリカのスモールスパゲッティは、日本のふつう盛りよりも多いのだ。

ディズニーワールドには多くの木が茂っているが、ヤシの木だけ枯れているというミステリー現象。これは昨年の暮れにフロリダを襲った何十年来という寒波のために、熱帯植物であるヤシの木が枯れてしまったのだという。オレンジも凍ったらしい。

MGMスタジオ

なんといっても今回の旅行のハイライトはディズニーワールドに新しくできた第3のテーマパーク、MGMスタジオだ。何回か日本のテレビ放送でも紹介されたから、地面からヤリがぶすぶす出てくるのを駆け抜けるインディ・ジョーンズや、大洪水が客の乗っている列車に襲いかかるカタストロフィーマウンテンなどは、もう知っている人も多いかもしれない。

不思議追求大好き人間の私にとっては、トリック撮影や合成によって特殊なシーンを生み出す技術の紹介がおもしろかった。たった数十メートルの奥行で何キロにもおよぶニューヨークの通りを撮影できてしまうセット。プールみたいな水槽のなかで、船が嵐に遭遇するシーンを撮影するところなど。

そしてショーとして最高にエンターテインメントしていたのが、スーパーテレビジョンショー。客のなかから出演者を募る。彼らはプロンプターが見せるセリフを棒読みするだけなのだが、それがすでに撮影ずみの有名タレントとのおもしろいやりとりとなってしまい、コメディシーンができあがったりする。英語がわからないといまいち全貌がつかみにくいが、なんとなくおもしろいということがまわりにつられてわかるので、けっこう一緒になって笑いころげてしまった。

MGMスタジオは、いってみれば、いままでの映画技術としてのディズニー魔術の舞台裏を見せることで客を楽しませてしまう、というものだ。考えようによっては、いままでの商売の原価であった部分を直接小売りしてしまうというのだから、これはもうビジネスマジックの最たるものだ。マジックの流行に悪乗りして、マジックの種明かしをする日本のテレビ局もあったりするが、それはいただけない。ディズニー映画の舞台裏を見せるのも種明かしみたいなものだけれど、すばらしい映画をつくろうとするひとびとのたいへんさや、意気込みを感じさせるような演出が散りばめられているから、種明かしにがっかりさせられるどころか、客はますます映画に興味を持つようになるのではないだろうか。

このように新しいエンターテインメントを生み出すパワーにおいては、たとえ経済力では勝っても、日本はとうていアメリカにかなわない。エンターテインメントで日本が勝っているのは『ドラクエ』ぐらいのものだ。というわけで、話が日本にルーラしそうになったけれど、私の興奮旅行はまだ続く。次回はエンターテインメントの震源地、ラスベガスなのだ。

私もゲームで考えた

ビクター音楽産業㈱ 中村一夫

ACT・26 オタクの法則

オタクという存在の記録として僕のいままで見た限りでいちばん古いものは、つげ義春氏の漫画のなかでお互いをオタクと呼びあっているシーンである。彼らはニヒリストとか何とか主義とかいう言葉を使っていたから、哲学オタクだったと言えよう。その後、哲学がオタクの対象として浮上してきたのは、浅田彰を中心としたニューアカブームであったことは、記憶に新しい。

ちょうどそのころ、僕はオタクという言葉を初めて聞いた。

一方そのころ、㊎・㊫で世間を真っ二つに切った渡辺和博氏が、オタク現象をオタク的に分析するという偉業を成し遂げて人気を呼んだ。今日における氏のオタクフィールドワークには目から鱗(うろこ)が落ちる感がある。

坂本龍一氏によって、マニアックでオタッキーであった現代音楽の世界が女子大生にもポピュラーなものとして紹介され始めたのもこのころである。

とまあ、かしこまっていろいろ書いてきましたが、結局何が言いたいかというと、最近世の中、小市民も金持ちもロリータもゲルニカもみんなそろってオタクしてるってことなわけ。それにしてもすごいよね、このノリは。

じゃあ、ところでオタクとはいったい何ぞやという話になるんだけど、これはひと言でいうと、マニアだよなやっぱし。要するに、ゲームオタクにバンドオタク、スポーツオタクにファッションオタク、財テクオタクにトレンドオタクと、基本的に何かに対して人並ならぬ好奇心、執着心を持ってるヤツラは、程度の差こそあれ、みんなオタクだっていうことだ。

これをオタクの第1法則といいます。

ゲームとかやってるヤツらは、このコーナーの「OTAKU CLUB」っていう名前でもわかるように、けっこうオタクだよって開き直っちゃってる部分があるけど、自分がギンギンのオタクノリしてるくせに人のこと捕まえてあいつはオタクだってバカにしてるヤツっているじゃない。でも、何とかオタクはバカにされて何とかオタクはバカにされないっていう線が世間ではある程度一定してるから、きっと何か基準があると思うわけだ。では、その基準とは何か？　これが単純明快。要は女にウケるかウケないか。だから、女も一緒になってオタクしてるファッションとか車とかスキーなんかはカッコイイことで、女はあまり興味のないアニメとか模型とかパソコンはダサイことになってしまうわけ。逆に考えると、女が自分のオタク行為の対象として認めたものは世間的評価もダサイからカッコイイになる。たとえばパソコンなんかは、森高千里が「ほしかったパソコンも今度買うワ」なんて唄っちゃってるぐらいなんで、もはや一線を越えたといえるでしょうネ。

これをオタクの第2法則といいます。

さて最後に、オタクの法則のなかでもっとも重要な法則である第3法則について話しましょう。第2法則は、世間的な視点からオタクをふたつに分類したけど、第3法則は、もっと本質的なところからオタクを分類します。それはすなわち、オタクにも外向的なオタクと内向的なオタクがあるというものです。外向的なオタクは、自分の興味のある世界を人に語ったり、現実と自分の世界の差で遊んじゃったりしますが、内向的なオタクは、自分の世界のなかに逃げこもうとします。行くところまで行くと、自分の世界が現実だと勘ちがいしはじめて変人あつかいされ、ますます変になっていってしまいます。

だから僕がゲームをつくるときも、外向的なオタクノリで行きたいと思っているしだいです。

わたしの近況

趣味と実益をかねて、OLをターゲットにしたソフトをつくりたいと考えています。「昼休みにパソコンで遊ぶの、見のがしてくれよ一」ってなノリでハヤんないかなあ、と思っています。よろしく。

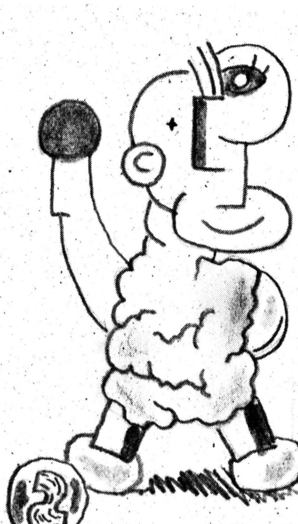


Illustration: Skip Tomioka

福袋







♥Hソフト編
ストロベリー大戦略
ホールチェイサー
どきどきカードゲーム

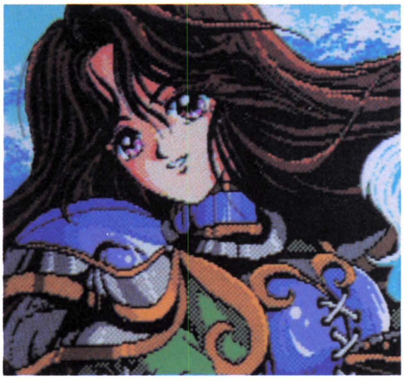
♥H・HOW TO WIN
きゃんきゃんバニー
スペリオール

♥H・C編
世界H極楽教機関紙
そよかぜ

♥投稿コーナー
純情カメハメハメ大王

♥最新H情報館
パラダイス通信

今月のイチ押しギャル

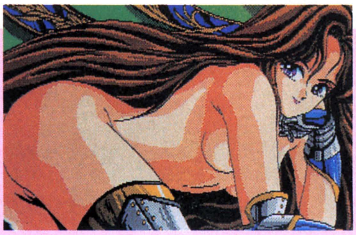


〈ストロベリー大戦略〉

ここをハサミで切ってネ▶

ストロベリー大戦略

フェアリーテール☎03-200-9834／PC9801VM以降／6800円（税別）



▲勇猛な戦士タイプも、鎧を脱がせ、パンティ脱がせりゃ、ただの女。色っぺー！

花の美少女SLGが堂々の登場だ!!



◀怒ったよーな顔もまたカワイイ、某国の姫君

美少女花盛り!!

ドングリコロコロ、ドングリは、お池にハマってさぁ大変なのであったが、このゲームの主人公ノブちゃんの場合、なんと校舎の窓から落ちて異次元の世界にワープしてしまってさぁ大変（長い文章でゴメンよ）。異次元の世界のエンド国の殿様となって、参謀のヒデちゃんや軍師のヒデ兄ちゃん、妻のアイコ姫に助けられ、周囲の大国強国と戦うハメになったのだ。登場キャラは総勢300名以上、エンディングは全部で5タイプとゆー豪華シナリオ。愛と欲情のＳＬＧで、もうキミは下半身から手が放せない！





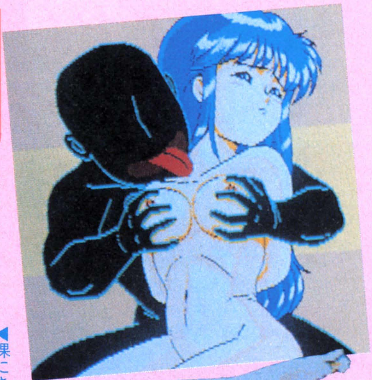
▲あーん、ダメ！ と恥ずかしがって身をくねらす姿につい興奮。悪党やねぇ

◀おっと、エキゾチックなお姫サマ。いいカラダしとるやんけ、デへへのへ〜だ

ホールチェイサー

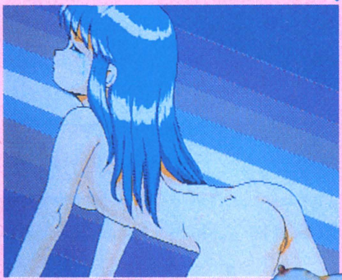
バーディソフト☎03-691-4063／PC9801・8801SRシリーズ／5800円（税別）

宇宙にさらわれた恋人を捜してムフフ♥シューティング！



▶胸をモミモミする敵の手が、超いやらしーのだ

恋人の香澄がさらわれた！ キミはさっそく小型宇宙飛行艇に乗って、やつらの本拠地に向かう。敵の潜む衛星内の洞窟は、全部で6面。テンキーで自機を操りつつ、時間内にクリアしなければゲームオーバーだ。各面をクリアするごとに、香澄が敵にいたぶられてるＨな画面が出現。あー、なんてこった。ボクの香澄ちゃんが、縛られたりナメられたり、大変な目にあってるじゃないか！ 早く助けなければ……と思いつつ、つぎの面に行く前に、そっと１本抜いてしまうトホホなキミである。まったく、この万年欲情男め！ でもアニメするＨシーンはグーだよん！



◀裸にされた香澄ちゃん。助けたらボクにもイイコトしてね



◀敵の舌がヘロヘロ動くアニメは、下半身に訴えるモノがある

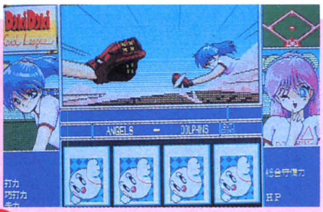
聞こえるぞぉ〜!! 香澄ちゃんのＨな悲鳴!!

バナナメイツ

ボクの友人の姉は、TWO FINGER（ツー・フィンガー）のことを、アソコに指の第２関節まで入れることだと思っていたスゴイ人です。　大阪府　YSO

どきどき カードリーグ

グレイト☎06-561-2211／PC8801SRシリーズ、9801シリーズ、MSX2／5800円(税別)



▲試合はカード（ストレート、カーブ、シュート、フォーク）で進行

かわいコちゃんと野球ゲーム♥ 負けたら脱がす非情のオキテ

キャピ♡

余談だが、福袋担当のカメハメハメ浜田は野球部である。ふつう野球部とゆーと女にモテるのが相場であるが、彼に関するかぎり、女に縁のない野球ライフを送っているよーだ。同情にたえない。だが、そんな彼にも夢がある。いつかカワイイ女のコのチームと試合して、うまくいったらカメハメハメ……。どこにそんなウマイ話があるんだよ、と思ってたら、グレイトからこんなソフトが登場したので驚いた。試合に勝つたび敵キャラひとりが脱いでくれる。まさに彼の夢を100%かなえたH野球ゲーム。コンプ編集部ではすでに、このゲームの原案は浜田なのではないかとゆーウワサが、まことしやかにささやかれているほどである。ったく、油断もスキもありゃしない男だぜ！



◀ごらんのとーり、美少女ぞろいのチーム。うれしー！

▶お、敵が脱いだぞ。さっそくコクか！

ゼネラルプロダクツの ちょっとエッチな 同人ソフト自由自在

人がサルから人類に進化したように、ソフトもグングン進化していくものなのだ。

ここに送れ！ 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル コンプティーク 同人ソフト自由自在の係まで

今夜も一晩ぱわふるじゃんけん

概念出版

ジャンケンやって女の子を脱がしちゃおう！ このコンセプトには、もはや小難しいゲームデザインは存在しない。そこにあるのは人間の“本能”のみなのだ。ＣＲＴ中の人造少女の微笑を求めて、テンキーをひたすら叩き続けることこそ男の生き甲斐といえるのではないだろーか！ そう、エッチに理屈は不用だっ(PC8801SR用)！





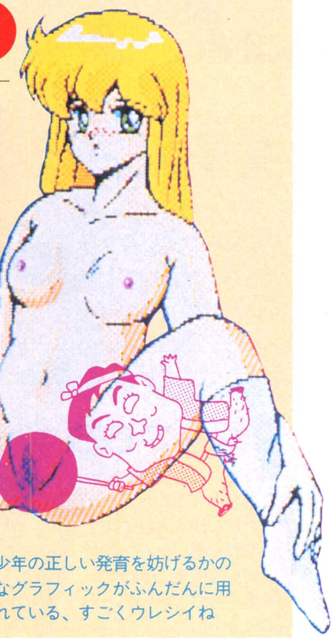
▲ＣＢＳソニーの風間くんも大好きな看護婦さんだ。やっぱ制服ってのはソソられるよなあ



▲この手のソフトのウリは、ズバリ“絵”だ。となると、これはバッチリＯＫだね



◀この３人の美少女たちが相手だ！ グー、チョキ、パーを操って、キミは秘密の花園とご対面できるか！



▲青少年の正しい発育を妨げるかのようなグラフィックがふんだんに用意されている、すごくウレシイね

バナナメイツ

１年前、友だちが家に泊まりにきた夜のこと。ボクを含めた４人で目かくしをして、友だちのイチモツをフェラチオしたのであった。あの頃は、とっても若かった……。　香川県　野崎

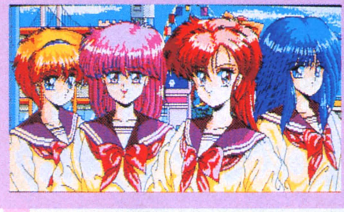
H・HOW TO WIN

きゃんきゃんバニー スペリオール

職業、性格、はては血液型まで考慮されているナンパ・シミュレーションの登場だ。ゲームに出てくる女の子の中から、6人の女の子を攻略するぞ！

カクテル・ソフト☎03-200-9834／PC9801VM、8801SRシリーズ、MSX2／6800円(税別)

セーラー服ゆうやけセット

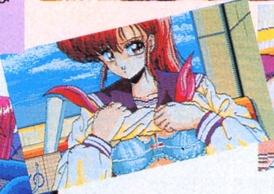


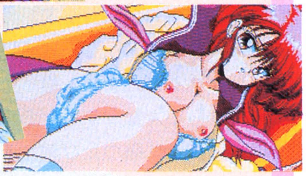
遊園地で出会った4人の女子高生を、得意の話術でいただいちゃおうというシナリオだ。4人全員を落とすのはかなり難しいのだ！

篠原景子ちゃん



最初に攻略するのがこの景子ちゃんだ。彼女とは観覧車の中でHできるんだけど、スケベ話をしつこくし過ぎると失敗するので注意しよう。プロポーションをほめるのがポイントだぞ。

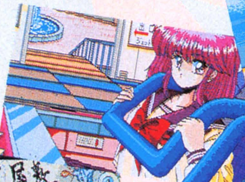




白石登紀ちゃん

一見幼そうな登紀ちゃんとは、お化け屋敷でHできるんだ。スタートしてからしばらくは、そう悩むこともないだろう。

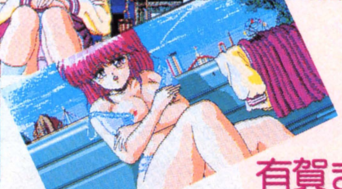
石につまずいて転んだら、彼女の胸を触って、すぐさまあやまろう。「痛む？」と聞かれたら「ちょこっと痛い」と答えるのがベスト。胸を集中して攻めるといいぞ。











井原小百合ちゃん







ラストは小百合ちゃん。彼女とはパレードを見たあとでHができる。あまりみんなの事を話しすぎるとアウト！

有賀まゆみちゃん



景子ちゃんのつぎに攻略するのは、まゆみちゃん。世話好きな彼女にはおもいきり甘えてみよう。ジェットコースターを苦手なフリをするのがポイント。

女子大生セット

一方こちらは、ふたりで旅をしている女子大生をいただいてしまうのが目的。このセットには、ふたりの女の子が出てくるぞ。



秋山理沙ちゃん

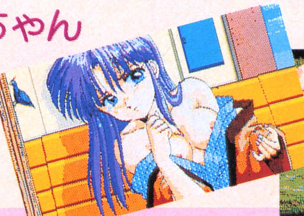
ボーイッシュな理沙ちゃんは、性格もあけっぴろげ。かなりつっこんだことをいっても、すぐに反応してくるんだ。

Hするときは、あえて彼女にリードさせることも必要だぞ。

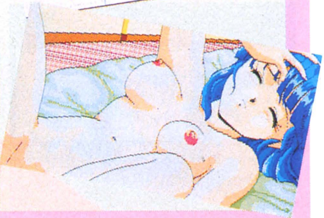


堀さつきちゃん

じつは彼女、失恋したばかりなんだ。それだけに話す内容には注意が必要。ケムシが大嫌いなので、それをうまく利用できれば……。







バナナメイツ

「卒業記念に制服を交換してください」ととなりのクラスのY子にいわれ、快く承諾したボク。でもセーラー服なんて、どーすりゃいいんだよ！　親に見つかったらマズイし……。　愛知県　しうまい

(編　困ってるんなら送ってきなさい)

そよかぜ

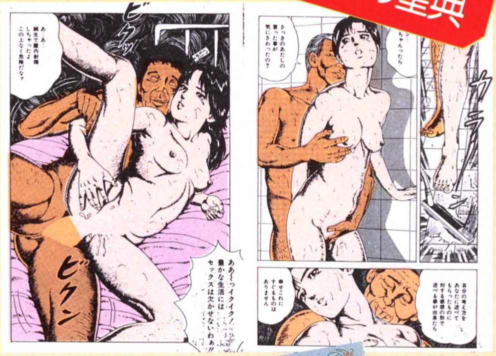
世界H極楽教 そよかぜ

編集／世界H極楽教出版局

阿宮美亜、栄光の座につく

今月の聖典

優れたHCに対する神の恵みともいうべき“今月の聖典”。HC作家の皆さんにとっては、まさに憧れでありましょう。そして今回はあの阿宮美亜作品が、聖典に選ばれました。おめでとうございます。努力は必ず報われるのです。



阿宮美亜の名は、信者の皆さんならば、よくご存じのことと思います。以前に万田万作聖師が主宰しておられた「大日本ウヒョヒョよい子タイムス」でも、彼女への単独インタビューが行われていました。

今月の聖典は、その阿宮美亜の『くりぃむチェリーの保健室』です。新刊を出すたびに教団内での話題をさらっていた彼女ですが、ついに栄光の座を射止めたという感じです。では、いつものように聖師のお言葉を、いただきましょう。

「いままでも阿宮さんの作品は、ストーリーがおもしろく、注目してきました。ただ、H描写はそのぶん希薄で、私はそのことを残念に思ってきたのです。ところが、この作品は、これまでのもどかしさを一気に挽回し、ハードなHシーンを連発させています。もちろん、お話も毎度快調阿宮調。今後もこのおもしろさの持続を希望します」

『フーゾク歯科医あずさセンセ』もなかなかのでき。とくに“フーゾク歯科医”という発想が愉快です。福袋担当のH氏も「こんな病院があったら、俺の青春にも光が差すのになあ」(プライバシー保護のため音声は変えてあります) とため息まじりにいっていました。絵柄もかわいくて、良好です。

もう一冊、今月のおすすめは美少女コミック誌『Virgin』その名のとおり、女の子の処女喪失をテーマにしたコミックや短編小説がおさめられています。内容はいちご族のノリです。



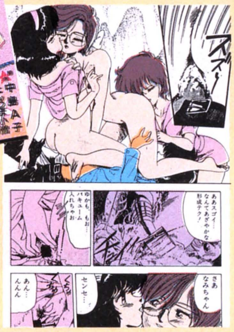
◀阿宮美亜『くりぃむチェリーの保健室』日本出版社 880円(税込) 笑いながら、カケるのです



◀たんつぼ小僧（原作／中島A子)『フーゾク歯科医あずさセンセ』久保書店 880円(税込)







◀高梨冬子、しのざき嶺、他『Virgin』三和出版 880円(税込)

投稿コーナー 白バラ通信

「ウヒョタイ」の“いこい”以来、久びさ復活の投稿コーナーです。皆さん、無私の心でイラストを送ってくれています。なおPN・ぷっつん娘さん「載せてくれないともっとすんごいの描いちゃう」ということですが、作品は、少しもすごくありません。鼻血が出るほど想像し、淫らな欲望をハガキにたたきつけてください。



▶奈良県／PN・藤堂平助平



▲神奈川県／PN・ぷっつん娘



▶大阪府／PN・白邪鬼

純情カメハメハメハメ大王

今月の大王様

●岡山県 ★呼保義（仮名）



あれは夏の夜の出来事でした。ボクのおばさん（父ちゃんの妹。若くて、けっこう美人だ）が、背中から足にかけてマッサージしてくれというのです。気軽に引き受けてマッサージを始めたところ、おばさんの着てたパジャマに手がひっかかり、パンティがチラリ。ボクは激しく動揺しました。それでも理性を失わずにマッサージを続けたものの、下半身はもう爆発寸前。そのうえおばさんは、マッサージが気持ちいいのか「ああ……う、うん」と、もだえ声に似た声を出しはじめるではありませんか。ボクはたまらなくなって、「もうどうなってもかまわん、やってやるぜ！」と決意した、そのとき、ガラガラと部屋の戸を開けて、ばあちゃん登場。「きょうの新聞、知らんか」などとトボケた質問で、ボクの興奮に見事に水をさしたのでした。ば、ばあちゃんのバカ！

(編) うーむ、残念！ ばあちゃん、カメの恨みは恐ろしいぞ。覚悟しろ！



イラスト／高梨冬子

jot
全日本オナペットTOP40選考委員会・会長 吊端撃彦のオナニー放談

半期に一度の大好評、そっくりさんベスト3(スリー)!!

禁 高段者しか読むべからず 初心者はP290を参照せよ

アイドルに似てるといわれりゃギャルも悪い気はしないだろう。だがしかし、アイドルじゃない人に似てるといわれたら、いったいどんな気がするのかは吊端にはわからない。今月は「アイドルじゃない人にそっくりなビデオギャルベスト3」である。

最初はまあまあ普通どころで、高見恭子にクリソツな杉森久美子。かん高い声、早口で突拍子もない意見をまくしたてそうな口元がうりふたつである。実話雑誌のグラビアにどんピシャな風俗顔の沢村杏子は、目元口元が秋野暢子に似ていると思われる。ビデオギャルとしてはかなりマニアックなおもむきで、吊端は注目していたのだが、人気が全然出ないまま消えてしまったのは残念。秋野暢子じゃ、やっぱりダメか!? そしてラストも、いまは消息不明の高橋つかさ。この娘は……なんと、「サラダ記念日」の俵万智に酷似してると思うぞ!!



◀杉森久美子。高見恭子で良かったね。でもホント似てる



▲高橋つかさ。俵万智でこけるか!? 吊端はこけない



◀沢村杏子。オトナっぽい顔立ちが秋野暢子している

バナナメイツ

ボクのオジサンは、昔、赤んぼだったボクに自分のアソコをしゃぶらせたうえ、ミルクに似た白い液まで飲ませたそうだ。彼がその話を父に得意気に話してるのを聞いて以来、ボクはオジサンに近づかないようにしている。
長崎県　フェミニスト

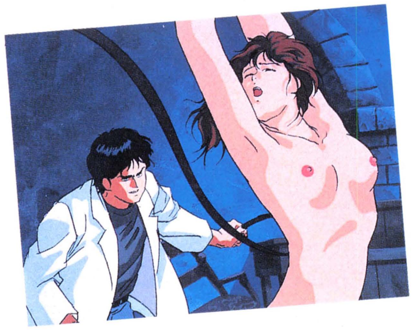
最新H情報館パラダイス通信

OVA

現実のHは、こんなものかも知れない

HなOVAの主流といえば、あの『くりいむレモン』に代表される、きれいな線で描かれた美少女ものと、まあ相場が決まっている。読者諸君が好きな絵柄も、やっぱりそういうやつであろう。だから、諸君にとっては、この『堕靡泥の星』シリーズのキャラは、とうてい容認しがたいものであろう。

しかし、この汚らしい、淫靡なキャラが、なかなかそそるのだ。迫力は充分であるし、なによりリアルである。実際のHは、やっぱりこんなものなのだろうなという、妙な説得力があるのだ。亜美ちゃんみたいな子と、そうそうHができるわけないもんなー。



▶高根の華の少女たちばかりが、Hの対象じゃ、ないのである



▶『堕靡泥の星　陰獣の砦』アポロン音楽工業　10094円（税込）

GRAPH

'90年代のAV選びは、この2冊で決めろ

レンタル屋のAVコーナーでどれがいいかと長く逡巡するというのは、恥ずかしいものである。パッケージの女の子はキレイでも、それは写真修正の凱歌かもしれない。お目当てのSEXシーンは、ソフトかもしれない――。そんな不安を一掃するのが『ベストビデオスペシャル』だ。TV撮りの画面を掲載しているから、あらかじめ見たいビデオを選んでおける。『アップルGALS写真館』では24人のAVギャルが競艶だ。この本で女の子を選び、『ベストビデオスペシャル』で、その子のどのビデオがいいか選んでおく、というのが、恥をかかないAV選びというもんであろう。健闘を祈る！





◀▲『ベストビデオスペシャル』三和出版　1200円（税込）





◀▶『アップルGALS写真館』三和出版　1000円（税込）

NOVEL

可奈ちゃんがついにロストバージンだ!!

4月号で紹介した『放課後のう・ふ・ふ』の可奈とくるみのコンビが、またまた登場！　今回はなんと、あの可奈ちゃんがロスト・バージンしちゃうのだ。チェリーピンクのパンティ1枚でベッドに横たわる可奈ちゃんのカワイイこと。くっそー、バカヤロー、などと思いつつも、下半身が勝手に盛り上がってしまうのであった。ほんのり甘くてHなこの一冊、おススメでっせ！



▶『チェリーのぱ・ん・つ』作／矢島さら　富士見文庫　470円（税込）元気な可奈ちゃんの初体験ラブコメディ

投稿募集中!!

ますます快調！　純カメ大王!!　キミも純カメ大王になって、青春のメモリアルを!!　バナナメイツも募集中。採用者には、その号で紹介されていたソフト・コミック・OVA・GRAOH・NOVELのなかからひとつをプレゼント。

〒102　東京都千代田区九段南4―7―16　市ケ谷KTビル　コンプティーク編集部　福袋各コーナー係

バナナメイツ

ある日、ボクあてに小包が送られてきたので開いてみると、なんとなかにはHビデオが！　おかげで母や妹から、「スケベ！」といわれてしまった。おいH！　いくら自分の家に通信販売のビデオが届くのが恥ずかしいからって、勝手に人の家に送るんじゃねぇ！　神奈川県　タム　タム


SPIRITS
今月のスペシャル
緑いっぱいのフラワー・ワールド
花の万博
EXPO '90レポート
©1990 Charlie

今月の SPECIAL

4月1日から半年にわたって、大阪・鶴見緑地で開催されている「花の万博」。コンプ編集部もそのようすをのぞいてきたぞ！



花の万博

EXPO '90レポート

緑いっぱいのフラワー・ワールド！

ＪＲ京橋駅から地下鉄・鶴見緑地線（これがなんと最新式のリニアモーターカーなのだ！）に乗り替えて、終点鶴見緑地駅で下車。するとそこはもう、花博会場メインゲートのまん前だ。「人間と自然の共生」というテーマにふさわしく、会場は花と緑にあふれている。なんてったって、世界中のめずらしい植物が勢ぞろいしているんだ。

でもでも、会場にあるのは花ばかりじゃない。急流を川くだりするクレージーダックや立ったまま乗れるジェットコースターをはじめ、ワクワクするマシンもいろいろ。なかでもナムコ出展の2館は注目度大だゾ！



ようこそ花の万博へ



▶「電力館」のコンパニオンのおねーさん♡



▲右のおねーさんも本物だよ。菊人形ではないのだ



 イラスト／中野豪・渡辺天留子

マジカルクロスにナムコも参加!



花博会場の北西エリアに位置する、ワイドな遊園地&飲食ゾーン、それが「マジカルクロス」だ。世界中の楽しい遊戯施設が集まるこのファンタスティックゾーンに、われらがナムコも営業出展しているのだ。これは必見だぜっ!

1 囚われのカイを助け出せ!

ドルアーガの塔

エリア内を北へ進むと「あっ、あれはなんだ!」――どこかで見たことのある塔がそびえ立っている。そして最上階からは巨大なドラゴンが! これがウワサの「スーパーゲームライド」だ!!

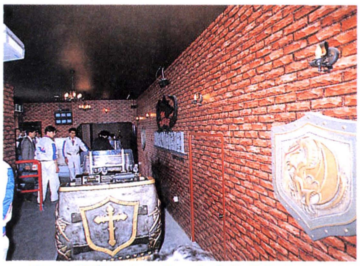


▲塔の頂上でにらむ?ドラゴン

悪魔ドルアーガを倒し、ゴールドナイトの称号を手に!

ナムコゲームの名作のひとつに数えられる『ドルアーガの塔』。モンスターの待つ塔を登り、悪魔ドルアーガを倒して、囚われのカイを救うゲームだ。それが3D空間に、実物大スケールで飛び出してきたのだぞ。

そもそも「スーパーゲームライド」とは何か? というと、ゲームとダークライドを合体させた新システム。ライド(乗物)に乗ってコース内を進んでいきながら、つぎつぎと出現する敵を倒していくのだ。つまりただ「おー、すげー」とか見てるだけじゃなくて、その世界に「参加」して戦うことができるワケ。


▲ギルの甲冑にあやかった金色のライド

エントランスホールでゲームの説明を受けたら、黄金のライドに乗りこみ、魔法の剣(の形をした光線銃)を手に塔のなかへ出発だ。

15の部屋には、ドルアーガの手下たちがプレイヤーを待ちうけている。こいつらを倒す(光線銃で撃つ)とスコアが加算され、倒し方によっては宝物が手に入り、座席前面のスコアパネルに表示されるのだ。

スライム、ナイト、マジシャンなどを倒し、そして巨大なドラゴンとの対決。こいつを倒せば、いよいよドルアーガとの決戦なのだ。

キミはみごとカイを救い出し、「ゴールドナイト」の称号を手にできるか!?



▲赤いセンサーめがけて攻撃するのだ。複数で協力しないと全滅はけっこう難しい



▲後半の関門。倒せなければ冒険はここまで。厳しい!

対決!!



◀最強の敵だ。こいつを倒せば、はれてカイを救出できる。がんばれ!

2

興奮の3Dシューティング!

ギャラクシアン³

とにかくプレイしてみなきゃ、このスゴさはわからない！　重戦闘艇「ドラグーン」に乗りこみ、360°全方向から襲いかかる敵を撃破するのだ。超ハイパー級のスペースウォーズが始まる!!





宇宙戦闘機「ドラグーン」に搭乗し、敵陣内へ突入せよ!!


▲これが船内。係員の指示に従い迅速に行動！

謎の兵器生命体〝ＡＩＭＳ〟(エイムズ）が増殖・進化した結果誕生した、究極の戦略兵器「キャノン・シード」。この「まだ見ぬ敵」との戦闘に備えて、連邦宇宙軍では最新鋭重戦闘艇「ドラグーン」を投入、キャノン・シード破壊を命じたのだった！

28名のガンナー(つまりプレイヤー)の使命は、敵包囲網を突破し、ビーム砲発射口から惑星内部に進入、キャノン・シードを破壊することにある！
──とこんな感じで、まずはゲームの説明を受け、エアロック・ゲートから搭乗する。

さてドラグーン船内では、係員の指示に従ってシートに着き、操作部に手をかけて発進を待つのだ。そして、いよいよ発進！

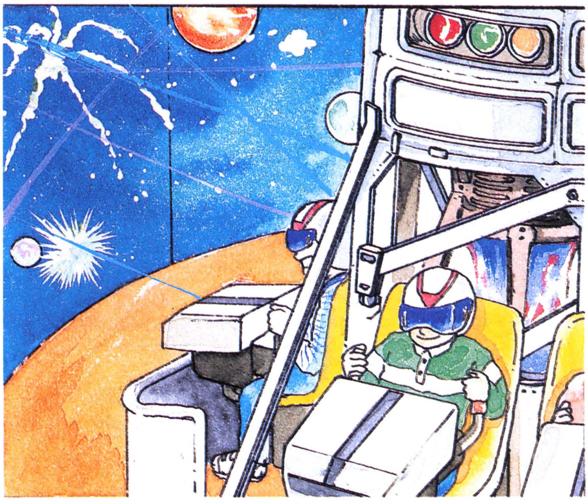
発進後の敵襲にはコントローラを動かして照準を合わせ、左右のトリガーでビーム砲を発射し撃破する。360°マルチスクリーンの映像に同調してフロアが動き、臨場感を盛り上げるぞ。

さてここで、システムについて解説しよう。

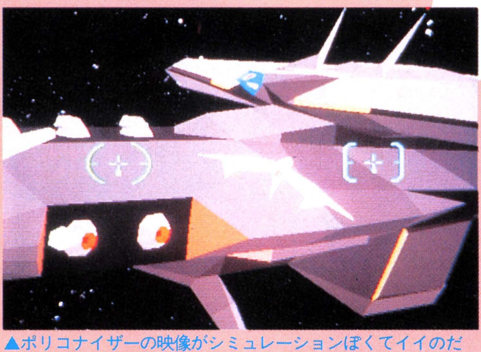
投影される映像は、『ウイニングラン』でおなじみのポリゴナイザーシステムを使用。またメインボードにはゲーム基盤初の32ビットCPU「68020」を採用しており、ここからの情報は「花博バス」と呼ばれる信号線を通じて、16台のサブボードに与えられる。これらがそれぞれ、22.5°分の映像を作り出し、120インチプロジェクターを通じて投影しているというワケ。

サウンド系にはＣＰＵに68000を搭載したＰＣＢが8枚。ＢＯＳＥの「キャノン」というバズーカ砲状のスピーカーから、重低音がズンズン響いてくるぞ！

そして床の駆動は、22KWのモーターを２個使った油圧装置を使用し、フロアを激しく動かす。
──宇宙の運命をかけたこの一戦！プレイヤー諸君の作戦成功を祈る!!



さあ戦闘開始だ!!


▲ポリゴナイザーの映像がシミュレーションぽくてイイのだ


▲敵機出現！　すばやく照準を合わせて撃墜せよ！

▼こっこれがもしかして、キャノン・シードの発射口か!?



熱いスペースウォーズのあとは…

サイバーステーションへ!



『ギャラクシアン³』で思いっきり燃えたあとは、連絡通路からこのアミューズメントスペースへ！　近未来ハイテク感覚のワイドなゲーセン、いやそれ以上のものを感じてしまうのが､「サイバーステーション」なのだ。

ドーム状のスペース内でまずドンと目につくのが､『ウイニンググラン鈴鹿ＧＰ』の豪華８台通信プレイ！　しかも全台デラックスタイプ、筐体(きょうたい)上部にはサブモニター付き!!　全国どこのゲーセンを探したって、こんなのお目にかかれないじゃないっ!!　これはもう、腕に覚えのある人はもちろん、そうでない人でもトライするしかないぞ。



▲ズラリ並んだ『鈴鹿ＧＰ』の前で、スタッフもズラリ！

この他にも、館内にはさまざまな人気ゲームやエレメカがひしめき合って、キミたちを待っているのだ。友だちと集まって思いっきりワイワイやるのもよし、彼女と２人でロマンチックに過ごすもよし。おもいっきり盛り上がれるぞ。



▲『ファイナルラップ』も通信で8台。キミの求めるものが必ずある!?



ほかにも見どころいっぱい!

マジカルクロスでガンガン遊びまくるのも｢花博｣の楽しみ方のひとつだけど、せっかく高い入場料払ってきたんだもん、いろいろ見て回りたいっ！　なんて人も多いはず。そうするとまずパビリオン、てことになるよね。そこはさすが｢花博｣だから、外観もなかの催しも、植物や自然をテーマにしたものが多いようだ。世界の植物を集めた館から、未来感覚で自然を表現した館までいろいろあって、１日で回りきるのは大変だ。まず見たいものをチェックして出かけるのが正解かな!?

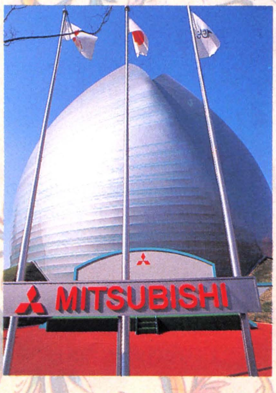


ふしぎな森の館 松下館





三菱未来館





EXPO'90日立グループ館





富士通パビリオン

ARCADE

アーケード

今月は久しぶりの4ページだ！　思いっきし気合いを入れていくぜっ！

1990年──タコは地球をすくえるか!?

パロディウスだ！

神話からお笑いへ



プレイするたびに腹の皮がよじれる！　おもしろければなんでもアリの超コミカル&爆笑シューティングだ!!

全編パロディずくめ！ 吹き荒れるコナミワールドの嵐

『グラディウス』をパロって、コナミ人気キャラを中心にコミカルなシチュエーションを演出した『パロディウス』なるゲームが、かつてＭＳＸで出た。ところがこの『パロディウスだ！』は最後の「だ！」のぶんだけ（いや、それ以上かもしんない）、その上をいくぶっ飛びようなのだ。

さて内容はというと、アーケードの『グラディウス』シリーズのパロディ……と思うだろう。ふつうそうだよなあ。そのとおりなのだ。

まずデモがいきなりパロディ。『グラディウス』シリーズの歴史なのだが、何かちがう。こんなゲームだったろうか……と思わず首をかしげてしまう。



▲伝説はかく語り伝えたるや……

でもってゲームスタートして、パワーアップセレクト。おやぁ、ビッグバイパーはいいとして、ほかの３つは!?　それぞれアクの強いパワーアップだぞ。さあ出発！　でもなんか調子狂う!?

マイキャラはユニークな４種類！



●ビッグバイパー
元祖『グラディウス』のヒーロー。ちょっとコロッとしてるのがポイント



●タコ
どっから見てもやはりタコ。シールドがタコツボとゆーのがオチャメ!?



●ツインビー
壮大な宇宙愛に感動しての友情出演か!?　ミサイルがロケットパンチとは泣かせる



●ペン太郎
タコが飛ぶなら、ペンギンも飛ぶ!?　ミサイルに注目。「フォトン」ではなく「ポトン」



撃たれる前に撃て！ 笑われる前に笑え（笑）

さーて、いよいよ戦いの始まりだ。ザコキャラの編隊（なんかミョーなのがゾロゾロ飛んでくる）を撃って、パワーアップの素（あえてカプセルとは言わない！）を取っていこう。マイキャラの性格に合ったパワーアップが見られるぞ。

さてさて、ステージ本番。あまりのにぎにぎしさに面くらってしまうが、よくよく見ると『グラディウス』シリーズの地形や敵をパロったものが多いのだ。砲台がペンギンだったり、火山がフジ○マだったり。どのキャラや地形がどの作品のどの面のパロなのか、いちいちかみしめながらプレイするのも楽しいだろうね！

もちろん「あったしそんなのわっかんな〜い」とゆー人にも思いっきり笑えるような演出がタップリだ。

内輪ウケになりがちなパロネタを、うまく料理しているぞ。



▲これってスゴイ！　腰使いまでお見せできんのが残念



▲なんちゅう戦艦だ！　菅原文太もここまではやらなかったか!?



◀夜景をバックにメルヘンの世界



▲猫の頭をした海賊船。顔に撃ちこむとニャーニャー鳴くのだ



▲ドドーン……と大爆発！　いったい何が起こったのだ!?　まさか青カプセル!?

これは何だ？ これはボスキャラだっ!!

通常のシーンもブッ飛んでるけど、各ステージの最後で待ち受けるボスキャラもスゴイ。

写真を見ただけでも思わずウププって感じなのだが、実際に動いてるトコを見てしまうと、もう一生忘れるコトはないだろう（←大ゲサ）。

単に笑わしてくれるだけではない！ちゃんと攻撃もしてくるので（そりゃそーだわさ）、抜けそーな気をグッと引きしめてかかんないと、やられてしまう。でもやっぱおかしいよなぁ……！

ってワケざんして、ボスキャラのなかでもカワイイやつ、ヘンなヤツなどを選んでみたゾ。どんな動きやリアクションがあるかはゲーセンで見るべし！

ブタの関取・奥義「まわしはずし」



▲横綱の土俵入りでごんす。てん、てん、てんてんてん……



▲……とつぎの瞬間、いきなりこれ！　股間のモノは……？



▲ゴチ！　んなことやってるから、ほらバチが当たった……

イーグルサム

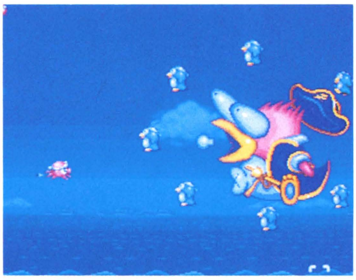


◀これは『グラII』の1面のパクリか!?　そうだよなあ



▶やっつけるとこうなる。あらまこれはヒサン

海賊ペンギン



▲いきなりこの表情！　これが弾が当たった瞬間。周囲のザコペンギンも細かい描きこみ

ヨシコ&ヨシオ



▲なんなんだコイツは！　ピアスなんかしてるし。これで♂だったら許せねーな



傭兵部隊「ウルフ＝フォース」の出動だ!!

戦場の狼II

5年前にゲーマーの血を燃えたぎらせた『戦場の狼』のパートIIの登場だ。グラフィックはもちろん、内容もいっそうパワーアップして、1990年のゲーマーたちに挑戦！　まさに男のゲームだぜ!!



3人同時プレイが熱い!!

前作の奥の深さを受けて、さらに厚みを増したと話題のこのゲーム。まず第1の特徴は「3人同時プレイ」が可能になったことだ。ジョセフ、ハワード、パウエルの3人が力を合わせれば、敵陣突破も楽になるぞっ！（逆にひとりだと鬼のようにつらいという話もあるけど）

第2にマイキャラが体力ゲージ制になったこと。楽になったようではあるが、一発アウトもあるので、油断してかかると泣きを見るぞ。

第3に、乗り物が使えるようになったこと。これはもともと敵の所有物なのだが、操縦している敵を倒すことによって、奪って乗ることができる。この乗り物が破壊されるまで、自分はダメージを受けることがないのだ。

さてプレイヤーこと傭兵部隊「ウルフ＝フォース」の任務は、R国革命派勢力に拉致された合衆国前大統領を救出することだ。では成功を祈る！

乗り物を奪って戦え!


▲ジープ。ふたり以上で乗れば死角がなくなるぞ


▲マシンガン砲台。バリバリ撃ちまくれ！

メガクラッシュ


▶この大爆発！　使える数は下にカウントされているぞ

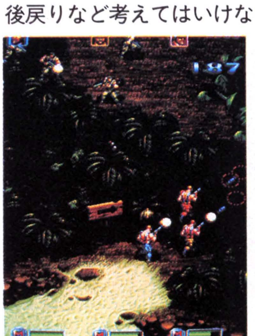


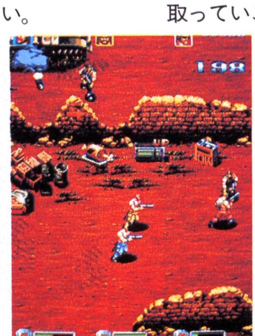
男の戦場に後戻りはないのだ

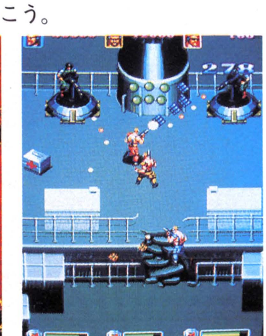
ヘリから海岸に降り立ち、いよいよ戦闘開始。ススメススメ、ヘイタイススメって感じで、敵陣内に攻め入るのだ。後戻りなど考えてはいけない。

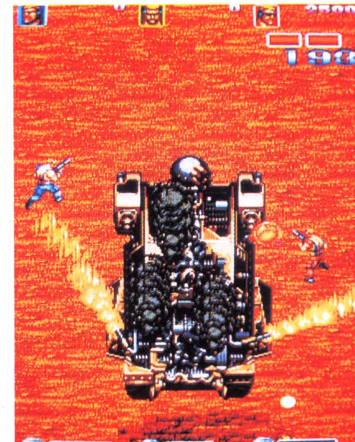
かといって、ただ無謀に突っ走ればいいワケではない。要所要所の敵を確実にやっつけていかないと、痛いめにあうぞ。かたい敵も多く出てくるしね。アイテムがいろいろあるので、確実に取っていこう。

ボスはどの面もかなり強力なヤツばかりだ。根気と慎重さが勝負！


▲ジャングルの中を駆け抜ける


▲アイテムは取り逃すな！


▲戦艦上を突破するのだ！


▲重戦車の火炎放射攻撃だ。これはピンチ！



映画の興奮がゲームで再現された!

エイリアンズ

おぞましき宇宙生物との恐るべき死闘を描いた映画。『エイリアン2』を題材にした驚異のシューティング。強力なインパクトの映像美、とくとご覧あれ。



思わぬ戦りつと恐怖、そして衝撃が走る!

映画『エイリアン』そして『エイリアン2』に登場した凶暴なギーガーズエイリアンたちには、グロテスクな美学の象徴を見た人も多いだろう。そのエイリアンたちが、このゲームではこれでもかというくらい登場し、プレイヤーに牙をむいて襲いかかってくる。で、こいつらを銃火器で迎え撃ちながら進んでいくワケだ。

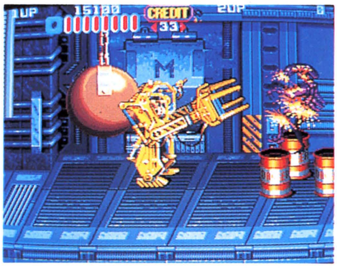
そのプレイヤーは1Pがリプリー女史、2Pがヒックス伍長。通常武器はスマートガンで、これでもってエイリアンどもをバリバリ撃ちまくるのだ。やっつけたときの絶叫がまたすごいぞ。

途中各種の武器アイテムもあって、3WAYやミサイルランチャーなどの強力な武器が使える。さらに撃ちまくる快感が倍増し「みーんな死ぬのよぉ、オホホホホ」なんて気分になるかも⁉（単にアブナイだけだという話も）

敵はオリジナルデザインのヤツも登場するし、演出も凝りまくってるぞ。



女王エイリアンだ!



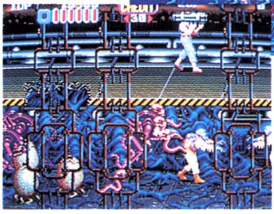
▶映画でも出てきた作業ロボット。エイリアンなんぞどついたれ!



▲エレベーター内でも油断はできない



▶背景の人間の腹をくい破って、敵が出てくる!



◀下はエイリアンの巣だ。落ちたときには命はない



ボスもキテるぞ!!

各ステージで待つ中ボス・大ボスは、どいつもひとクセふたクセあるヤツばかり。3Dモードで対決する場合もあり、その場合は画面奥に敵がいて、攻撃してくる。

その攻撃にしても複数のパターンを持つものが多く、一度やっつけたと思わせておいて、さらにつぎの攻撃をしかけてくるようなヤツもいるのだ。「げっ！　こいつ、まだ生きてやがる」と思わずいいたくなるようなこの演出は、ボスエイリアンの生命力の強さを印象づけてくれる。徹底的にたたきのめせ！



◀2面のボス。触手を伸ばし、卵を落としてくる。一度やっつけたと思うと……



▶4面のボスは2匹。互いに放電しあって攻撃してくる。間に立つのは自殺行為

イラスト募集中!

ちわっす！　今月はG・W（ゴールデ・ウィーク）進行で締切が早くて、ヒーヒー言いながら原稿を書いている、やまざき拓です。

さて毎度おなじみのイラストコーナー、今月投稿状況の中間報告を。

ダントツに多いのが『マーベルランド』。去年の『フェリオス』と時期的にダブっていて、これはナムコさん「狙ってる」かな？　とか思ったりして（笑）。

ちなみにイラストの締切は、毎月末日が目安。編集部「アーケード・スピリッツ」係までヨロシクです！

PC ENGINE

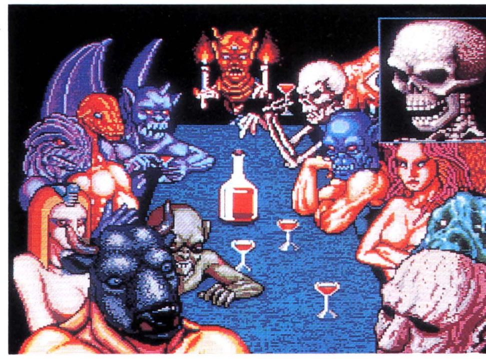
なつかしのラスマゲが、PCになって帰ってきた。グラフィックの美しさにたまげるゾ！

PCエンジン

ラストハルマゲドン

●ブレイン・グレイ☎03-264-3039/価格未定

化け物同士の不気味な戦闘、モンスターが合体し、変形していくなど、パソコン版で数々の話題をふりまいた『ラストハルマゲドン』が、いよいよCD-ROMに登場だ。このゲームの魅力をさっそく覗いてみよう。



本格派RPG、遂にCD-ROMに!

このゲームのおもしろさを、ひと言でいい表すのはすごくたいへん。いちばんの特徴は、人間が登場しないこと。世界は、人類滅亡後のある星。地表復帰を願うキミは魔族のひとりとなって、異星人と戦っていくのだ。このゲームがＰＣに移植されたなんて、なんたる幸せ！　やってみなきゃ損だぜ。

謎の石板がカギ

石板は全部で108つある。これらを探し出して、書かれてあるメッセージの謎を解くのも、重要な目的なのだ



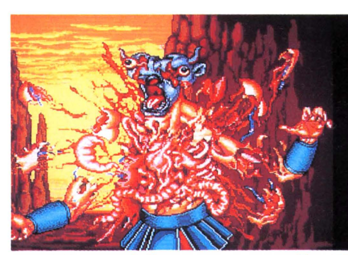
ストーリー

人類が滅びたある星に、地の底から魔族が蘇った。地上への復帰を願う魔族たちは、地上の環境の変化を知りガク然となる。そんなある日、魔族はエイリアンの来襲を受けて植民星となることを要求される。エイリアンの侵略、過酷な環境、そして謎の石板の出現。魔族たちは協議の結果、大地獲得のため、エイリアンと戦い、地表の謎を解明することを決意する。

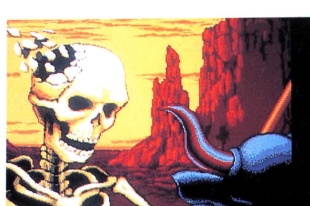
華麗なるオープニングシーン

オープニングのグラフィックは、パソコン以上の美しさ。なんと12種類ものモンスターが登場するぞ。

魔族たちが“地上回復のため、エイリアンと対決し、地表のナゾを解明していこう”と決意するまでの過程が細かく描いてある。これから始まる長い旅には、多くの謎が待ちうけている。



▲エイリアンの攻撃にミノタウロスの体は破裂



▲スケルトンの頭が砕け散る。いきなりエイリアンの来襲だあっ！

▼目玉の記録を見つつ、魔族たちの会議は進んでいく



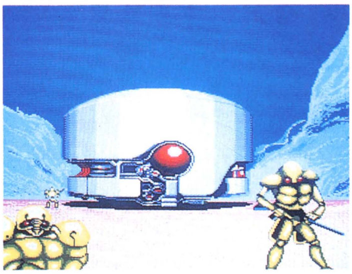


▲ガーゴイルは、スケルトンの口から目玉を取って魔界へと飛んだ

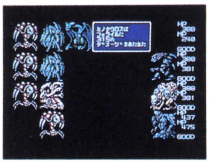
モンスターとエイリアンの壮絶なバトルだ!

このゲームのダイゴ味は、なんといってもモンスターとエイリアンの不気味な戦闘だ。それぞれのモンスターの特徴を生かして、戦闘を進めていこう。

また、パーティ編成はとっても大切だから手を抜かないように。12種類のモンスターは活動できる環境がそれぞれ決まっているので、それを基準にして、ひとつのパーティに4種類ずつを振り分けて、3つのパーティをつくり上げよう。もちろんキミは、この12種類のモンスターのうちの、だれかひとりになるってわけ。



▲エイリアンの宇宙船。まわりには強敵がいる!



◀戦闘はコマンド選択式で敵は最大8匹



◀特殊攻撃を効果的に使って戦おう

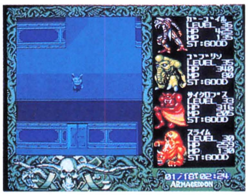


◀敵を倒して得たジンで武具をつくれ!

特性を活かせ!



▲千里眼という特性を使って、現在地を確かめよう。



▲複雑なダンジョンでは、通った道を記憶する特性を使え



▲飛行できるモンスターの特性を生かして、海のなかを歩こう

Flex Time制だぞ!?

(フレックス タイム)

パーティは、昼に行動するものと、夜に行動するもの、そして月に1度地表を襲うサルバンの破砕日に行動するものの3つがある。時間が来ると、どこにいても強制的にパーティ交替となるので、気をつけよう。



◀夜の10時になると、夜のパーティと交替になるんだ

レベルアップするとルックスも変化する

モンスターは、ある一定のレベルに達すると、進化したり、別のモンスターと合体できたりするのだ。これがこのゲームの大きな楽しみだ。

進化

総合レベルが5、9、13になると、能力も強力になり、姿形もこのように進化するのだ。



◀ジャイアント・スネークの基本形



◀レベル5になると、こんな姿に

合体

総合レベルが17、34に達すると、別のモンスターの体の一部を吸収して、合成魔獣になれる。この合体により、特性も増えるってわけ。姿形も、当然変化するぞ。



◀これはゴブリンのもとの姿だよ



◀他のモンスターと合体すると……



◀合体した相手の特性も自分の物に

5月の新作 Line Up

ゴールデン・ウィークも終わって新作ラッシュもひと段落。でも、数が少なくったって、おすすめのソフトはそろってまっせ!!

ソル・ビアンカ

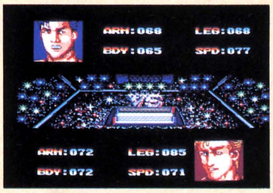
●メサイヤ
¥6,200(税別)



◀キャラはかわゆいけど、中身はシビアなRPG。ミスは許されないぞ

マニアックプロレス

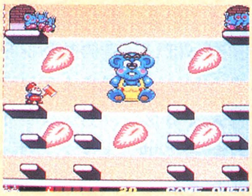
●ハドソン
¥6,600(税別)



◀プロレスにSLG的要素をプラス。アナウンスも楽しいのだ

ドンドコドン

●タイトー
価格未定



◀アーケードでおなじみ、敵をトンカチでたたきまくるゲームなのだ

ソフト名	メーカー	発売日	価 格	ひと言コメント
マニアックプロレス	ハドソン	5/25	¥6,500	SLG的要素が入ったユニークプロレス
シンドバッド 地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	5月下旬	¥6,700	ナゾが深〜いRPG
ドンドコドン	タイトー	5月下旬	¥6,600	アーケードからの完全移植
ヴェイグス	ビクター音産	6月15日	¥6,700	巨大なキャラが動きまわるメカニックACT
ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	6月下旬	¥6,200	かわゆいキャラが勢ぞろい。色っぽいRPG
ラストハルマゲドン	ブレイン・グレイ	7月予定	価格未定	おどろおどろしいモンスターが大活躍

前作がまだクリアできてないのに、もう新作が登場！　こっちはクリアできるかなぁ!?

これがメガドラの実力だ!
サンダーフォースⅢ

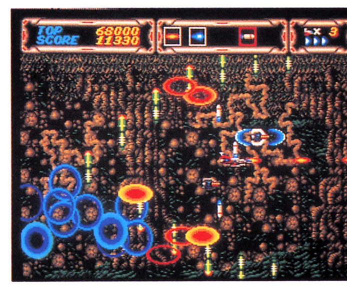
●テクノソフト☎0956-33-5555/6800円(税別)



完成度と難度の高さでマニアをもうならせたシューティングゲームが、パワーアップして帰ってきた！　メガドラユーザーなら絶対にチェックしたい一本だ。

▶今度はメガドラオリジナルだ!

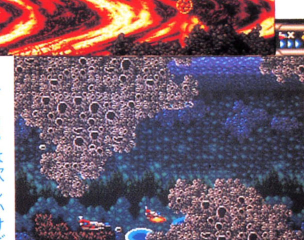
人気シューティングゲーム『サンダーフォースⅡＭＤ』は、Ｘ68000からの移植だったけれど、その続編がメガドライブのオリジナルゲームとして登場する。この『サンダーフォースⅢ』は、合計８シーン、すべてサイドビューミッション（横スクロール面）で構成されている。ゲームは１～５までのどのシーンからでも始めることができる。しかし、いわゆるラウンドセレクトができる……というわけではないから、ひと通りすべてのシーンをプレイしなければならないんだけどね。もちろん難易度の設定も可能だ。ノーマル→プロ→マニアの順に、難しくなっていくんだけれど、「マニア」っていうランクがあるところがなんともいえない。「ノーマル」でプレイしても、十分すぎるほど難しいけれど、ある程度ゲームのノリをつかんでしまえば、エンディングは夢じゃない!?　マイキャラ“ステュクス”を駆って、勝利を手にするのは……キミだ。



▲とにかくタイミングが大切なんだ



◀この岩がクセモノ。慎重に進んでいこう



▶１UPは欲しいけど、ちょっと不安……

▶サウンドも2重マル



▲１面のボス。弱点は、「胃」だ

テクノソフトならではの、ハデじゃないけれど耳に残るサウンドは、この『Ⅲ』にも生きている。前作同様、やたらネイティブっぽい発音のサンプリングボイスもgood。効果音までステレオ対応、なんてコダワリもウレシイよね。BGMは、全22曲。もちろんすべてオリジナルだぞ。

POWER UPがクリアの秘訣

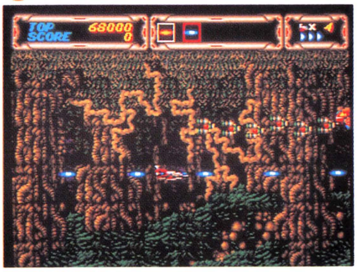
確かにハデなパワーアップは、このゲームの見どころのひとつだよね。だけどクリアするためには、美しいグラフィックに見とれているだけではダメ。このゲームでは、的確な武器のセレクトが重要なポイントになっているからだ。ある特定の武器じゃないとクリアは難しい、なんて地形のところもあるから、いまから対策を練っておこう。

●TWINSHOT



▲ノーマル弾を、前方に２連発射する

●BACKFIRE



▲ノーマル弾を前後に発射

●WAVE



▲広範囲に攻撃可能だぞ！

●HUNTER



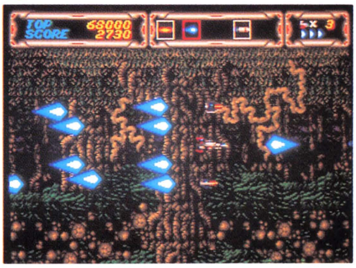
▲破壊力は弱いが、確実な誘導弾

●SEVER



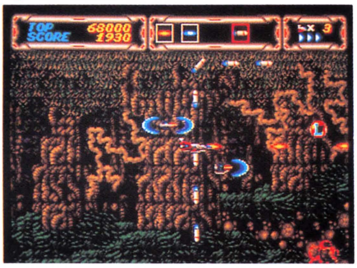
▲前方に破壊力抜群のレーザーを発射する

●LANCER



▲強化高速弾を前後に発射する

●FIRE



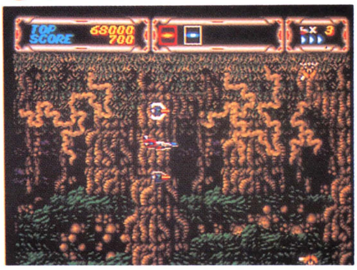
▲ノーマル弾と地上攻撃ミサイルの万能兵器

●SHIELD



▲自機のまわりにバリアーが張られる

●CLAW



▲オプションが２個ついて攻撃力アップ！

MD新作ニュース

夏に向けてドンドン新作が発売される。移植モノが多いけれど、オリジナルゲームもがんばっているぞ。あのナムコのメガドラ参入第１弾『フェリオス』にも注目、だぞっ！

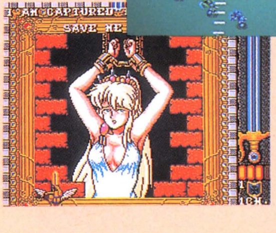
ソフト名	メーカー	発売日	価　格
サイバーボール	セガ	5月予定	¥6000
DJボーイ	セガ	5月19日	¥6000
ウイップラッシュ	セガ	5月26日	¥6000
TEL TEL まあじゃん	サン電子	発売中	¥5800
ゴーストバスターズ	セガ	7月予定	¥6000
パトレイバー	セガ	6月予定	¥6000
アトミックロボキッド	トレコ	5月26日	¥6800
インセクターX	ホット・ビィ	7月予定	¥6800
火激	ホット・ビィ	7月予定	未定

サイバーボール



▶サイバーなアメフトなのだ

フェリオス



◀アルテミスはやっぱりカワイイ

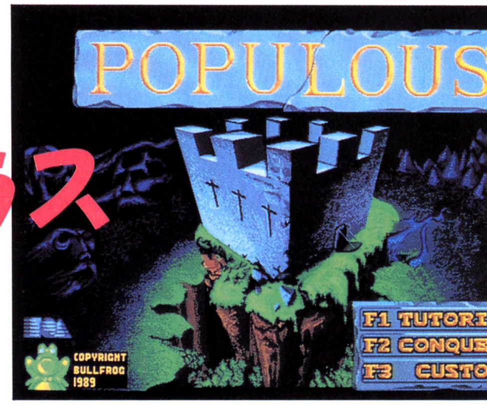
X68000

話題の『ポピュラス』がついにロッパーで登場！ 眠れぬ夜が続くことになりそうだ。

究極の職業、神様にチャレンジ!?

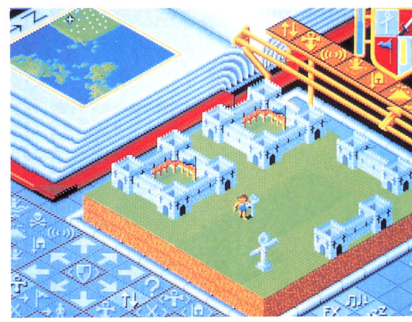
ポピュラス

●イマジニア☎03-343-8911／9800円(税別)



神の種族と悪魔の種族の大戦争！

時は創世記の時代、神と悪魔が君臨し、地上には神の種族と悪魔の種族、2つの種族が対立しながら暮らしている時代だ。プレイヤーは神様になって、神の種族の繁栄を助け、悪魔の種族を滅ぼさなくてはいけない。神の種族を滅ぼそうとする悪魔の攻撃を退け、世界を神の国にすることがこのゲームの目的だ。



▲神様になって、人類（神の種族）の成長に力を貸す

神の種族が生活しやすいように大地を平らにする仕事をはじめとして、地震や洪水、火山噴火などによって、悪魔の種族を攻めたり、悪魔の攻撃（悪魔も地震や洪水で攻めてくるのだ）で受けた被害を修復したりと、神様の仕事はなかなか忙しい。でも、自分の種族が成長していく姿を見ていると、そんな苦労は忘れてしまう。『ポピュラス』で遊んでいると、本当に創造主になったような気分にひたれるのだ。

地震



▲グラグラッと大地を揺り動かし、平らな土地をデコボコにしてしまう。悪魔の種族の家は、地震で崩壊だ。ザマァーミロ！

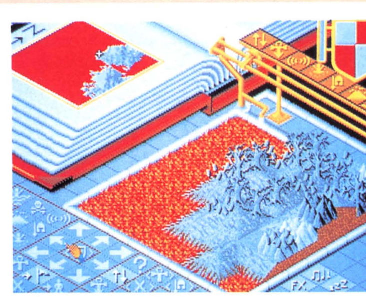
洪水



▲水面を引きあげて、大地を水没させてしまう大ワザ。これを使うときは、自分の種族を標高の高い場所に住まわせておく必要がある



▲雪に閉ざされた世界。人口がなかなか増えない



▲海のかわりに溶岩がグツグツ……。まるで地獄

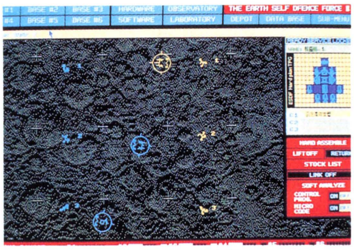
リアルな感覚のスペースバトルだ

ファーサイドムーン

地球防衛軍II

●アートディンク☎0474-77-7541/9500円(税別)

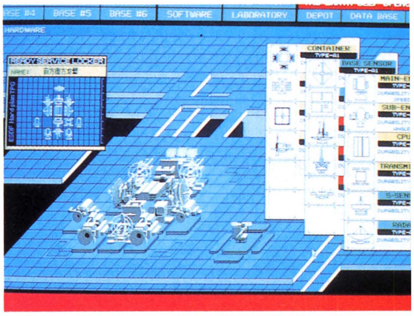
宇宙からの侵略者を追い払え!



▲戦闘は、リアルタイムで進行するのだ

月面基地「ファーサイドムーン」が沈黙した。12年前に撃退したはずの侵略者が、ふたたび戻ってきたのである。

自分で宇宙戦闘機を設計するという前作のおもしろさがパワーアップされただけでなく、画像取り込みによるリアルなグラフィックで、見た目にもとてもカッコいいぞ。



▲部品を組み替えて、宇宙戦闘機を設計する

アートディンクからのお詫び

X68K版の初期生産ロットにウィルスが発見されました。深くお詫び申し上げます。このウィルスを撲滅する「ワクチン」をお送りしてますので、今すぐユーザー登録ハガキをご返送下さい。

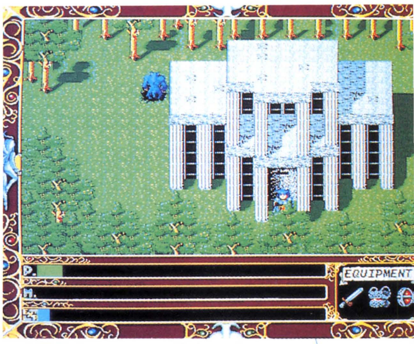
救世主よ、復活したバドゥーをやっつけろ

サーク

●マイクロキャビン☎0593-51-6482/8800円(税別)

ロッパー版はひと味ちがうぜ!

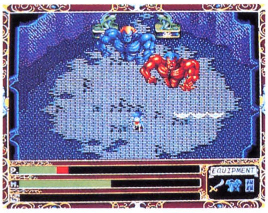
あの大ヒットゲーム『サーク』のX68000版が、多くのロッパーユーザーの期待に応えて、ついに登場する。ロッパー版は、88版や98版に磨きをかけ、さらにスゴい作品になっているぞ。なにしろ、オープニングやエンディング、ゲーム中のビジュアルシーンは、512×512ドット・16色の高解像度モードで描き直しているし、6種のボスキャラも、すべてロッパー版用オリジナルになっている。サウンドも、サンプリングビシバシで大迫力だ。さらに、優れたゲームテクニックを持ったロッパーユーザーのために、ゲームの難度もアップしてあるという、いたれりつくせりぶりなのだ。こんなにスゴい『サーク』をプレイできるのは、ロッパーだけだぞ。えーい、この幸せ者!



▲高解像度モードで、緻密なグラフィック



▲女の子のカワイサもアップ!



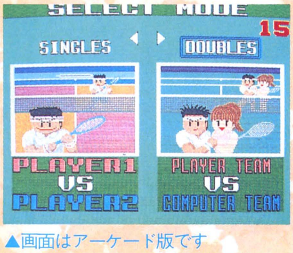
◀ボスキャラは迫力が増し、難度も増している

超新作情報

▶プロテニスワールドコート

●エス・ピー・エス☎0245-45-5777／8800円(税別)

アーケードでおなじみのテニスゲーム『ワールドコート』(PCエンジン版も有名)がロッパーに移植されるぞ。このゲームは、とってもテクニカルで奥が深く、やりこめばやりこむほどおもしろくなる名作だ。コンピュータプレイヤーとの対戦はもちろん、ふたり対戦することもできる。友だちとプレイすれば、盛り上がることうけあいだ。6月の発売をめざしてがんばっているそうだから、みんな期待していいぞ。



▲画面はアーケード版です

▶ルーンワース

●T&Eソフト☎052-773-7770／価格未定

88版がヒットをとばし、本誌でコミックも連載している人気ゲーム『ルーンワース』のロッパー版がもうすぐ登場するぞ。グラフィックは強化されるのか、音楽のアレンジは変わるのか、はたまたストーリーは……などなど、気になることはたくさんあるけれど、残念ながら今のところくわしい話はわかっていない。これから先、新しい情報が入りしだい、どんどんこのコーナーで知らせていくから待っていてくれっ!



▲どんなパワーアップをするかな?

Spirits Label
スピリッツ-レーベル

ついに発売された『魍魎戦記 摩陀羅』。今月は、その発売記念イベントとして行われた「MADARAフェア」の話題を中心に、ニューディスクも一挙8タイトルと内容盛りだくさん！

魍魎戦記(もうりょうせんき) 摩陀羅(マダラ)フェア開催!!

去る３月30日、ファミコン版『魍魎戦記 摩陀羅』の発売日に、横浜の髙島屋デパートにおいて「KONAMI 魍魎戦記 MADARA フェア」が華々しく開催された。屋上の特設ステージには朝早くから大勢のファンが詰めかけ、コナミ矩形波倶楽部、八木小織のライブや、黒田幸弘＆田島昭宇両氏の講演に熱い声援を送るなど、大盛況の後、幕を閉じた。


▲「勇気の伝説」を歌う八木小織


▲短形波は計５曲のライブ演奏！


▲会場には約1000人のファンが詰めかけた

大阪も盛り上がったぞ！

大阪のつかしんチャーチスクエアで４月８日に行われた同フェアも、横浜に負けず劣らずの盛況ぶり。ライブあり、サイン会ありで、大盛り上がりだったぞ。


◀大阪のファンはノリがいいので有名!?

サイン&握手会にはファンの長蛇の列！

ステージの合間に行われた、出演者によるサイン会、握手会には、会場のほとんどのファンが参加。展示即売されたファミコン、コミック、CDなどを手に長蛇の列をつくった。


▲黒田＆田島氏の貴重なサインにファンは大喜び


▲矩形波は３人のサイン色紙を


▲小織ちゃんと握手できるなんて、幸せ者〜！

NEW DISK INFORMATION

ちょっと遠出したくなるような気分になってしまいそうな初夏。旅のおともに、こんなGM集はいかがかな？

ファイアーエムブレム
●ポニーキャニオン　CD・CT各2,500円

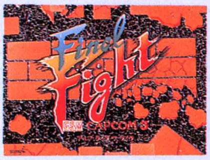
サイトロンレーベルからの任天堂作品第３弾だ。

ＲＰＧ的要素を盛りこんだＳＬＧ『ファイアーエムブレム』の各曲をアレンジ版で収録。勇ましい響きが士気をあおり、凄絶な戦いをイメージさせてくれるぞ。


▲ヘビーなサウンドが腹にひびくゾ

Final Fight
●ポニーキャニオン　CD・CT各3,500円(2枚組)

超人気アクションゲーム『ファイナルファイト』をはじめ、『戦場の狼Ⅱ』『1941』『カプコンワールド』『ハテナ？の大冒険』などの最新ゲームをイッキに収録。


▲ゲーム好きにはこたえられないこのメニューの豊富さ

G.S.M.1500シリーズ
●ポニーキャニオン　CD各1,500円

今回は『マーベルランド』と『空牙』『ロッドランド』。『マーベル』と『ロッドランド』は、聴くだけで楽しくなってしまう感じ！『空牙』はギターが絶妙で、DECOの意欲がうかがえる１本だ。


◀『ROD LAND』
◀『空牙』。カッコイイゾ
◀『マーベル・ランド』きゃわゆい

大航海時代
●光栄　CD3,000円

全世界を股にかけて展開される大冒険を、サントラ盤にパックした１本。美しくも軽快なサウンドが、七つの海に響きわたる。

88ＭＣに完全対応しているので、ＣＤロム使用でプレイするとスゴイ感動モン。


▲古き良き時代をホーフツさせてくれる

三國志／維新の嵐
●光栄　CD2,700円

ご存じ超人気ＳＬＧ２作のＧＭをパックした１本。オリジナル全曲に加えて、葛生千夏氏によるグレードアップバージョンも収録。そのドラマチックな響きのすばらしさは、音楽的価値も高いものだ。


▲光栄といえば、やっぱこの２本だよね

組曲ウィザードリィⅢ〜ダイヤモンドの騎士〜
●アポロン音楽工業　CD2,600円　CT2,300円

好評だった『Wiz Ⅱ』のＧＭ集に続き、こんどは『Ⅲ』の登場。今回もまた、羽田健太郎氏自らの演奏により、『Wiz』の世界を盛り上げてくれる。エレキギターの入ったアレンジ版が、ユニークさを出しているぞ。


▲部屋を暗くして聴くと、効果も◎！

※表示価格は税込みです

★今月からアイドルデータバンクも一部が模様がえ。表紙を飾るアイドルのインタビュー&フォローはもちろん継続、そのほか後半2ページを使って、いろいろ自由な発想で企画を組んでいく予定だから、期待して欲しいな。新しくなったデータバンク、応援してちょーだい！

IDOL DATA BANK

★アイドルデータバンク★

IDB030

宍戸留美



さて、新生データバンクの1回目は、5月21日に『コズミック・ランデブー』で歌手デビューする宍戸留美ちゃん。ロッテのオーディションでグランプリを受賞した留美ちゃんを、もうCMなどで、見つけてくれたかな？

IDOL DATA BANK FREE AREA

今月のテーマ

「レコーディング」

〜レコードができるまで〜

P248

IDOL DATA BANK ★アイドルデータバンク★
IDB030

これぞコズミック・ランデブー!!

私は広島の宇宙人!?

ロッテのオーディションでグランプリを獲得！　そしてCMやTVでみんなの前に姿を見せ、いよいよ5/21に歌手デビューする留美ちゃん。どんなオモシロ美少女かを徹底的に紹介しちゃおう！

子供のころは不良少女だった？

——まずは留美ちゃんの人物紹介といくか。小さいころはどんな子だった？

「男の子をいじめてた」

——ムチやローソクで？

「ちが〜う。つねったり、叩いたりとかして。卒業文集で想い出を書くとき、男の子が“もうつねらないでくれ”とか“蹴るな！”とか書いたほど」

——スケバンでごじゃるな〜。

「でも6年生になったら男の子を意識しだして、いじめるどころかしゃべらなくなっちゃった」

——そして中学に入ってからは、女の子らしいバトン部を始めたわけやね。

「ほんとは新体操をやりたかったんだけど、そこの学校にはなかったから」

——出身地の広島はフラワーフェスティバルが有名だけど。

「ええ。バトン部は毎年出てました。緊張はしなかったですよ。むしろそこで見られることがうれしかったほどで」

——バトンを落としたことは？

「あるけど、知らん顔して続けちゃう」

——え〜根性しちょるの〜。

「バトンって、ピョンピョン跳ねるとこがおもしろい。でもそれがクセになって、かけっこするときにも跳ねちゃうし、バスケットしてても踊ってるみたいと言われてる」

留美は謙虚でマイペース主義!!

——ところで、いよいよデビューだね。

「まだ信じられない」

——レコーディングはどうだった？

「楽しかった。ディレクターさんがもうほめあげる、ほめあげる。ミエミエって感じで（笑）」

——どんな感じの曲なの？

「宇宙人の彼氏とＵＦＯに乗って宇宙をデートするっていう歌です。サウンドもすごくきれいで、曲の途中でＵＦＯの飛んでる音が入ってます。それが何機飛んでいるかを数えてみるのも楽しいんじゃないかな」

——ディレクターが留美ちゃんを見て宇宙人のようだと言ったそうだけど、それでこういう曲になったのかな？

「そうみたい。私が人間離れした考え方をしてるから宇宙人なんだって。もともと広島の人は宇宙人的だとは言われてるけどね」

——知らんぞ、そんなこと。勝手に作ったんじゃない？　ところで、最後に今後の抱負を述べてもらおうか。

「ロッテのオーディションを受けたとき、一回目は自信があったのに落ちて、二回目は気楽にマイペースにやったら受かることができました。だからこれからもあきらめることなく、へんに目立とうとは考えずにマイペースでやっていきます。そして目の前にあることをひとつひとつ頑張ってやるので、みなさん応援してください!!」

——ということなんで頼むぜみんな!!



撮影／岩瀬陽一　スタイリスト／奥田ひろ子　ヘアメイク／藤原光代（B.N.SATOSHI）

宍戸留美

IDB030

VISUAL INFORMATION

1 CM



▲ロッテのオーディションの受賞シーン

『ロッテCMアイドルはキミだ』コンテスト’89グランプリに輝いたのがデビューのきっかけとなった留美ちゃん。現在は、ロッテの『フローズンヨーグルトはちみつレモン入り』と『ビックコーン』のCMに出演中。両方とも夏頃まで放送される予定。



●フローズンヨーグルト



●ビックコーン

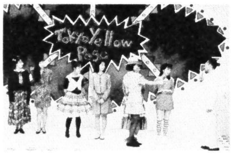
2 デビューシングル

デビュー曲の『コズミック・ランデブー』はCBSソニーから5月21日にリリースされるぞ。この曲は予約特典として珍しい両面印刷のポスター（裏面はちゃんと背中が写っている）がもらえるのだ。

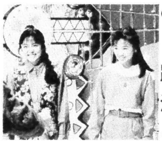


▶『コズミック・ランデブー』。作詞／小室みつ子、作曲／木戸泰弘、編曲／鷺巣詩郎

3 TV



TVレギュラーはTBS系で水曜深夜1:30から放送されている『東京イエローページ』に出演中。留美ちゃんは番組内のグループ、“Page 7”のひとりとして活躍中なのだ。TV初出演&レギュラーなのではりきってるぞ。



▲▶Page7のほかのメンバーは田村英里子、島崎和歌子、千堂あきほ、花島優子、田中陽子、寺尾友美と今年の注目アイドルがずらり

4 ラジオ

ラジオのほうはAMの広島・岡山・山口放送で『ルンルンはミニが好き』が週1回、FMは『JFNヤングスタジオ』（東京以外のFM）が毎週水曜18:00〜19:00で放送中。

5 ファンレターあて先

ファンレターなどのあて先は、〒106 東京都港区六本木6-3-15 泰地六本木マンション502 ㈱リバティハウス宍戸留美コンプ係まで。

PRESENT FOR YOU

留美ちゃんからのプレゼントは？

留美ちゃんからの読者プレゼントは、まず、広島で買ってきた開運杓子が1名。これは宮島名物なんだって。それとクッションボールとマグカップが各1名、恒例のサイン色紙を10名にプレゼント。プレゼント希望者は本誌巻末の応募ハガキか官製ハガキに希望の賞品と必要事項を書いて応募してね。応募の〆切は6月7日消印有効。



留美ちゃんグッズ 2名

宮島名物杓子 1名

サイン色紙 10名



IDOL DATA BANK

初めまして宍戸留美です。私のデータも覚えてねっ！

IDB No.	IDB030
本名	宍戸留美（ししど・るみ）
ニックネーム	るんちゃん、ルンルン、ジョー子（宍戸さんにかけて）
生年月日	昭和48年11月6日
星座	さそり座
血液型	B型
出身地	広島県広島市
サイズ	身長158cm、体重40kg、バスト75cm、ウエスト57cm、ヒップ78cm、足の大きさ22.5cm
出身校	高校1年在学中
趣味	雑誌を見ること、音楽鑑賞
特技	バトントワリング、目で合図
歌手デビューはいつ？	平成2年5月21日
ディスコグラフィ	★シングル★ 『コズミック・ランデブー』 （’90.5.21）
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	ロッテ『フローズンヨーグルトはちみつレモン入り』、『ビックコーン』
どんな性格	人をよく観察しちゃうことがある
自分の体で好きな所	足
自分の体できらいな所	手のひら
好きなファッション	上品な派手さのある服装
好きなスポーツ	DANCE、ボーリング
好きな動物	ネコ
きらいな動物	BIGな鳥
好きな音楽	なんでもOK
好きなアーティスト	チェッカーズ、THE BOOM、X、etc.
好きな食べ物	しゃぶしゃぶ、焼き肉（レバー）
好きな色	青（原色）
好きな絵	ピカソみたいなへんな絵が好き
好きな場所	山
尊敬する人	（FAXとかTVとかを）発明した人
理想の男の子	頭のキレる人
きらいな男の子	不潔な人
よくみるTV	『夜のヒットスタジオ』
好きな映画	洋画
旅行したい国	イギリス
占いを信じる？	ときどきは信じる
初恋はいつ？	小学校高学年
いちばん大切にしている物は？	物じゃなくて自分にとって大切な人、宝物じゃなく“宝人”かな？
愛読書	なんでも気にいったものは読む
ライバルは誰？	自分自身
弾ける楽器	ピアノ（“ネコふんじゃった”だけ）
欲しい物	帽子、etc.
キスの経験	どうでしょうか？
チカンにあったことは？	ある
結婚は何歳でしたい？	まだ考えたことないです
コンピュータをどう思う？	考えだした人はすごいと思う

PART1 宍戸留美 徹底解剖

BODY CHECK編



▶目

きれいっていわれる。キラキラして少女マンガみたいって、中2のころ友だちにいわれたことがあるほど。

▶鼻

肉がありすぎる。人の鼻つまんだら、自分より柔らかくてショックだった。

▶口

唇にシワが多いような気がする……。

▶首

まん中へんにホクロがあるんだけど、これって好き！　チャームポイント！

▶おへそ

おへその横のホクロがかわいい。

▶足全体

ミニスカートは大好きで、はきたいんだけど、太ももとふくらはぎの大きさがいっしょでね……えへへ……。

▶くつのサイズ

小さくって……。自分にあったくつを探すのに苦労する。

▶耳

自慢できるほどの福耳!!　よくお金がたまるって言われるの。

▶顔全体

ちっちゃい。でも、大きいよりいっか。

▶髪

ちいさいころはクルクルしてた。そう、天パーでチリチリだったの。もうなおったけど、まだちょっとあるかな？

▶胸

も、もっと欲しい……!!

▶手

大っきい！　というより指が長い。だからバトンが使いやすくて良かった。

▶▶▶

全体的にちょこっと小柄な留美ちゃんだけど、バランスがとれているぶん大合格点をあげられる。本人としてはもうちょっと背が欲しいなどとのたまわっておるが、158センチの今のままでも十分だと思うんだけど……どう？

もしも…インタビュー



——もしも自分の体を食べてもらうとしたら、どこをお薦めする？

「お尻！」

——なんで？

「わかんないけど、おいしそうだから」

——もしも特技がかけっこだったら？

「賞レースに出て荒稼ぎする」

——足が早けりゃかっぱらいができるよ。

「あ、なるほど！　その手があったか。う〜ん、そっかそっか」

——おいおい、マジで感心するなよな。もしも2メートル以上の大女だったら？

「手の届かないところの物を取ってやるような仕事をはじめる」

——便利屋じゃないっつ〜に！　もしも未来に行けるとしたら、なにを見てみたい？

「自分の結婚相手を見てみたいな」

——たしかフミヤ（チェッカーズ）みたいなんかが良かったんだっけ？

「えへへ……。照れるな〜……」

——もしも髪の毛がニョロニョロ伸びて止まらなかったらど〜する？

「ビックリショーに出て、ギネスの世界記録に載せてもらう」

——ふつうそういうときって、怖いとか気持ち悪いって思わない？

「あ、そうか。考えつかなかった。アハハハ!!」

——の〜天気な子っ!!

図鑑 PART2 RUMI SHISHIDO

クイズ編



Q1 留美ちゃんは「とんねるず」関係のTVが好きだが、他にはどんなものが好きなのだろうか?

Q2 ファンの子にプレゼントされてうれしいのは帽子と……、あとひとつはなんだろう?

Q3 人にはそれぞれ口グセがある。さて、留美ちゃんが東京に出てきてから言うようになった口グセは?

Q4 デビューのきっかけとなったロッテのオーディションを受けようと思ったのはなぜだろう?

Q5 留美ちゃんは意外にも自称派手好きだという。さて、どういう派手さを好んでいるのだろう?

Q6 留美ちゃんの通ってる高校はスポーツすることで有名なそうだ。で、なんでそこを選んだわけ?

Q7 デートするならどこがいいんだろう? 基本の映画鑑賞かな、ありきたりな遊園地かな、それとも……?

Q8 東京に出てきて、広島とはどう違うと思っただろうか? ちなみにヤクザが少ないというのは誤りである。

Q9 好きで入ったこの世界だけど、留美ちゃんがおもしろく感じてることはどういうことだろうか?

正解と解説

①の正解……ホラー。グチャグチャと納豆が糸引いてるような気持ち悪いのが好きなんだって。
②の正解……目覚し時計。彼女はなかなか起きれないんだって。一個だけだと無意識に止めちゃうらしい。
③の正解……「ひど〜い」。ちょっとしたことでも、自分をかわいそぶるときに使う。
④の正解……女優になりたかったから。しかし、宝塚志望だったお母さんの影響も見逃せない。
⑤の正解……上品な派手さ。ケバイ派手さはキライなそうな。ちなみに青系統の派手さが好みのようで。
⑥の正解…わからない。なんでも先生にそこの学校を受けなさいと言われたからだという。なんなんだこの子はいったい?
⑦の正解……遊園地。やっぱりね〜。でも、並ぶのがいやだから乗らないんだって。なんじゃそりゃ〜!!
⑧の正解……人の多さ。地方出身者にありがちな答えだ。また、ビルの高さにもびっくりしたんだと。う〜ん、留美ちゃんって素朴でいいな。
⑨の正解……いろんな人に会えること。芸能人はもちろんだけど、マスコミにはあきないオモロイ人がいっぱいだからってさ。

恒例 アイドル お悩み相談室

Q ぼくは色が白くてナヨッとしてます。美少年だって好きだし、Mr.レディになりたいとも思っています。こんなぼくをどう思いますか?(神奈川・ジャミラおじさん)

A いいんじゃない! アハハハ!! Mr.レディになっちゃっても! 自分のやりたいことをやれば。べつにひとごとだとは思ってないよ。だって自分もそうだもん。自分がもし女の子好きになったら、それはそれでいいと思うし、女子校でそ〜いうのいっぱい見てきたしね。バレンタインなんかで後輩の女の子からチョコをもらったこともあるし……。その頃はショートカットで岡本健一くん(男闘呼組)に似てたからかな〜。ま、どっちにしても、男の子がそういう気持ち(男が男に憧れる)を持つことに対しては理解を示しちゃいます。Mr.レディになることに関しては……、確かにきれいですよね。ふつうの女の人よりきれい。でも、自分の彼氏がそうだったら……やっぱり治す!!



◀今月のカウンセラー・宍戸留美

アイドルが直接キミたちの悩みに答えてくれるゾ!!

あまり説得力がないが(失礼)アイドルが読者のつまらん悩みに(御無礼)一生懸命答えてくれるこのコーナー。悩みごとのある人はビシバシお便りください。アイドルデータバンク「お悩み相談室」係まで。

IDOL DATA BANK FREE AREA

メイキングシリーズ①

レコーディング

～レコードができるまで～



今月の主役 ribbon

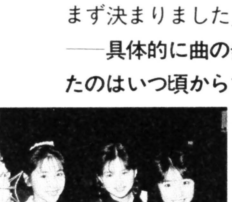
このコーナーでは、アイドルにまつわるいろいろなテーマを取材していく予定です。その中で今回はレコード製作のお話をribbonの1stアルバム『LUCKY POINT』をターゲットにスタッフやribbonの3人の話を中心に紹介します

★5月末発売のアルバムの打ち合せは1月に行なわれていた！

――今回のアルバムはいつごろ、企画されたものなんですか？

氏家（ディレクター）「最初に話が出たのは年明けの会議ですね。セカンドシングルのあとにアルバムをリリース、というタイミング（発売時期）がまず決まりました」

――具体的に曲の発注などがはじまったのはいつ頃からですか？



▲今回もチームワークで頑張ったよ

氏家「今回はシングル『そばにいるね』とほぼ同時進行でして、曲の発注はアルバムの曲も含め、全体的な表情の変化を考えながら1月の初旬に作曲家の方にお願いしました。レコーディングは2月の初旬にまずシングルの2曲を、そのあと2月後半から3月にかけてアルバムの曲を録りました」

――レコーディングの時にribbonにどういうアドバイスをしたんですか？

氏家「とにかく3人とも歌は日々うまくなってきてますから、技術面ではなく、"詩をよく読んで風景を考えながら歌うように"とは伝えました」

――他には工夫していることは、なにがありますか？

氏家「アーティストがベストな状態でレコーディングに臨めるように、心理的にまわりで盛り上げてあげるようなことはよくやりますね。アットホームな雰囲気も大切ですし」

――レコーディングってのは1曲まるまる歌って録音するのかと思ったら、実際には小節単位や、音単位で録ることもあるそうですが。

氏家「まあ、確かに音符1つ分でも録れますけど、基本的には全体を通して歌って、どうしてもヘンだ、というところを録音し直すって感じですかね。だいたいは何小節かごとにまとめます」

――レコーディングの後はどんな作業が残っているんですか？

氏家「まず、1曲ごとに曲とボーカルをまとめて1つの曲に仕上げるミックスダウンというのがありまして、その時には、さっき言ったようなパート単位、小節単位で録音したものをまとめていくんです。そしてアルバムの場合などは、そのあと、それぞれの曲の順番を決め、曲ごとのレベルを調整したりして1本のテープにまとめる作業がありますね」

飯原（プロモーター）「レコーディングとは別にジャケットや歌詞カードの写真の撮影もあります」

《案内役》



▲㈱ポニーキャニオン・ディレクターの氏家浩一氏

企画から発売まで

1曲（アルバム）が完成するまでの作業を順番に解説していこう

企画会議

レコードを発売することが会議で決まると、コンセプト決めをする。"笑顔"や"泣顔"といった表情を想定して明るい曲にするかバラードにするか、アルバムの場合は全体のバランスなどを決めていく

作詞・作曲

コンセプトが決まるとそれに合わせて作曲家に曲を発注。でき上がった曲を作詞家にわたして詞を書いてもらう。最近は"曲先"といって作曲が先で、詞があとからつくパターンが主流になっている

編曲・アレンジ

作曲家から届いたメロディにイメージどおり伴奏をつけていく。最近はコンピュータを使った"打ち込み"が主流。でき上がった曲はタレントにわたり、レコーディングまでにひと通り覚えてきてもらう

レコーディング

アーティストの吹き込みのほか、コーラスや効果音なども録音。小節単位で細かく何度も録り直す。1曲の所要時間は早い人で3、4時間。新人の場合など、延々時間がかかるケースなどもある

ミックスダウン

先にあがっていたメロディ部にボーカルやコーラスを加え、1本のマスターテープを作る作業。曲と声のバランスなど細かい調整をする。外れている音程も最近の技術ではなおってしまうそうで……

プロモーション

でき上がった音はカセットテープに大量にダビングされサンプルとしてレコード会社のプロモーターが放送局や雑誌社に売り込みにいく。発売日の約30～50日前にはでき上がっている

プレス・梱包

マスターテープはCDプレス工場やダビング工場にまわり製品となり、事前に撮影・印刷しておいたジャケットや歌詞カードと一緒に梱包され、発売日の数日前にレコード店に向け、発送される

発売

発売日の前後にイベントをやったりテレビやラジオ、雑誌に出たりして露出を図る。そうすれば、それだけレコードも売れる枚数が増えるってわけ

撮影／江尻宏明

レコーディング現場

㈱一口坂スタジオ　第2スタジオ

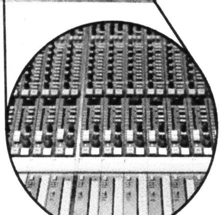


▲スタジオ内の風景。壁は吸音材を使っていて反響しない。全体的に赤系の落ち着いた照明を使っている。正面ガラスの向こうか調整室

★調整室

スタジオ内の全ての音が管理できる。雰囲気が作品の完成度を左右させることもあるだけに、この部屋も落ち着いた雰囲気で居心地はいい





▲▶入るとまず目が行く操作卓。全部で60ものソースを調整できるらしい。これを使いこなしちゃう人がいるってのが不思議。レコーディングの時よりもミックスダウンの時に威力を発揮



◀この人がミキサーさんです（うそ）。でも、愛ちゃん、まじでミキサーをやってみたいんだって

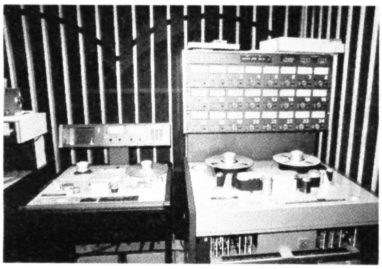
★スタジオ

中はとても広く、アーティストが心理的に圧迫されないような雰囲気になっている。照明は消すこともでき、アーティストの中には真っ暗にした状態で気分を高めてレコーディングする人もいるそう



▼『ガラスの上の～』のイントロ歌い出しが超Goodな佐藤愛子ちゃん

▼右側が24chのオープンデッキ。幅1インチのテープに24chもの音が同時に記録できる。左は通常のデッキ





◀各種エフェクター類。音をイジって変えてしまう"なんでもありあり"の玉手箱！





ribbonの3人に聞きました。

――それではribbonの3人にレコーディングの印象を聞いてみましょう。勝手にどんどん話しちゃっていいよ。

佐藤「楽しいですよぉ～～ん」

松野「いきなりボケてないでよ、愛ちゃん。うーん、レコーディングねぇ」

永作「3人組は3人で録音するんだとばっかり思ってた」

松野「あ、そうそう、そうしたら一人ずつなんだもん」

佐藤「1曲最後まで通して録音するのかと思ってた。そしたら8小節ぐらいずつ、なんども録るんだったのね」

松野「最初に曲もらうときってちょ～ワクワクだよねぇ」

佐藤「最初に聞いた時、"おぉ～、ベリグー。いいじゃん！"みたいな(笑)」

永作「そうそう、私なんか曲だけの時、ストーリーを想像してるもん」

松野「詞までできてる時なんかは3人でイメージの確認したり……。あと早くレコーディングしたいね、って話したり」

佐藤「でも最初に練習で歌う時が緊張しちゃうのよ」

松野「私なんか、そばにいるねの時なんか緊張して本番中に泣き出しちゃったんですよ。声も力んじゃうし」

永作「私は歌ってる時、歌がメロディよりも先に先にってなっちゃうんですよね。そのへん注意して歌ってるんだけどね」

――おーおー、いろいろ苦労してるんだ。それじゃ最後にアルバムの宣伝を。

3人「ほんとにほんとにいいアルバムなんで絶対聞いてくださいね」

永作博美 あすすめの一曲

『Bad Boyfriend』

3人の"ハモリ"がいちばんよく出ている曲なんじゃないかな。それと"Bad Boyfriend♪"のところがコンサートでみんなといっしょにさけべそう。

松野有里巳 あすすめの一曲

『Stay with me』

曲も歌詞もベリベリ～グッドな曲なんですよ。こういう（詞のような）経験をしている人ってけっこう多いんじゃないかナ…？って思うんですけど。

佐藤愛子 あすすめの一曲

『ガラスの上のBroken』

最初がサビから始まる曲でカッコイイんですよ。この曲を聴く時は、よぉ～く詞を聴いてみてください。すご～くgood!! な曲ですから。



●ribbonはみ出し情報●お待ちかね、ribbonのファーストコンサートが6月20日に渋谷公会堂で行なわれるぞ。詳しくはポニーキャニオン宣伝部(☎03-221-3231)まで。それとribbonの事務所が決定。アルフィーやタモリのいる田辺エージェンシーだ！

IDOL DATA BANK

MELODY DATA

コズミック・ファンタジー

作詞／小室みつ子
作曲／木戸泰弘
編曲／鷺巣詩郎
歌　／宍戸留美

```
コズ ミック・ランデ ブ ー          シシド  ルミ
@27T140L8Q805
R8CE-CDE-FG4FE-DC4<B-4R8>CE-C16
C16DE-FF4G2.R4CE-CDE-16F4.R16DF
DE-F16G4.R16E-E-FGE-E-FG4F4R2R8
CE-CDE-FG4FE-DC4<B-4R8>CE-C16C16
DE-FF4G2.R4CE-CDE-16F4.R16DFDE-
F16G8.A-G4FE-4FE-1R4R4R4R8B-B-B-
B-4.A-2R8A-4.G-2R8R4G-4F4A-A-G-4
FE-4B-B-BB-4.A-2R8A-4.G-4.R8G-
E-4FG-4E-A-1R4R4R4R4R4E-4B-4A-G
FE-D4.B-B-2D-4B-4A-GFGA-4.E-E-2
R4A-B-A-GFA-A-4G4FE-4G2.CE-GG4.
F2R8E-4B-4A-GFE-D4.B-B-2D-4B-4A-
GFGA-4.E-E-2R4E-4F4E-4F4GG4.R8E-
A-A-A-B-GE-2R4R8F4E-E-1R8R1
$
```


ガラス越しにノックの音を
ベットの中で聞いた
まつげ越しにあなたがいて
手をのばしてた Tonight

足元には青い地球
体が浮き上がる
夢の続き？　私は今　夜空の中

カプリコーンの Dancing
星の果樹園
ペガサスの Flying
惑星たち

＊つま先で飛ぶから
私を抱きとめて
誰もたどれない空に
Ready to flight
あなたの宇宙なら何も怖くないわ
ふたりだけの不思議な
コズミック・ランデブー

ジュピタ行きのシャトルが飛ぶ
星屑の向こうに　あなたは誰？
遠い星のメッセンジャー

アリエスが Winking
ミルキーウェイから
タウルスが Tapping
流星たち

息止めて飛ぶから
私を抱きとめて
この時を逃がさないわ
Ready to flight
あなたのＵＦＯで
私を連れ去って
ふたりだけのときめき
コズミック・ランデブー

＊repeat



！

アイドルデータバンクの情報と左のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名（88mkⅡ/88SR/98VA/98（2DD）の4シリーズのいずれか）を必ず記入し、口座番号 東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕（送料・DISK代）を送金してください。

アイドルデータバンクからのお知らせ！

★好評！表紙あてクイズ

４月号からスタートした表紙あてクイズ。今月号がその１回目の正解になるんだけど、残念ながら正解者はなし。いきなり今月は新人の宍戸留美ちゃんだったから難しかったかもね。惜しかったのは「最近、テレビでよく見かけるので田中陽子ちゃんだと思う」という千葉県の金岡宏明くん。陽子ちゃんは今月はドラゴンジムの巻頭でした。でも陽子ちゃんに着目したというセンはするどいかも。今後に期待！



▲ドラゴンジム巻頭になっている田中陽子ちゃん

ということで今月の賞品は次号に繰り越します。

さて、今月は７月７日に出る８月号の表紙を当ててください。応募はハガキに解答を書いて「アイドルデータバンク・８月号表紙当てクイズ」係まで。〆切は６月７日。

★データバンクにお便りを！

アイドルデータバンクでは、読者のみんなからのお便りやご意見をお待ちしてます。取り上げて欲しいアイドルの希望でもＯＫ。また、今月から始まった「ＦＲＥＥ ＡＲＥＡ」でも、みなさんの希望も取り入れていく予定ですので、やって欲しい企画などがある人はどしどしお便りを送ってください。お便りの宛先はコンプティーク編集部「アイドルデータバンクにお便りするぞ〜」係まで。今月号の「レコードができるまで」の感想もあわせてお待ちしてますのでドシドシ送ってね。

★IDBナンバーとは？

ＩＤＢナンバーとは、'88年５月号以降、データバンクに登場したアイドルにつけている通し番号。「いままでにどんな人がいたのか教えてください」という山口県・衣松均くんのリクエストにお答えして、No.1〜No.30まで一覧表にしてみたよ。

★メンバーリスト

IDB001	大西結花	('88. 5)
IDB002	北岡夢子	('88. 5)
IDB003	小沢なつき	('88. 6)
IDB004	姫乃樹リカ	('88. 6/'88.10)
IDB005	生稲晃子	('88. 7)
IDB006	国実百合	('88. 7/'89. 1)
IDB007	宮沢りえ	('88. 8)
IDB008	藤谷美紀	('88. 8/'89. 3)
IDB009	西村知美	('88. 9)
IDB010	レモンエンジェル	('88. 9)
IDB011	坂上香織	('88.10/'89. 6)
IDB012	中村由真	('88.11)
IDB013	Pumpkin	('88.11)
IDB014	本田理沙	('88.12/'90. 1)
IDB015	磯崎亜紀子	('88.12)
IDB016	田山真美子	('88.12/'89.10)
IDB017	増田未亜	('88.12/'90. 4)
IDB018	中山　忍	('89. 2)
IDB019	山中すみか	('89. 3)
IDB020	森高千里	('89. 4)
IDB021	河田純子	('89. 4/'89. 9)
IDB022	石田ひかり	('89. 5)
IDB023	小川範子	('89. 7)
IDB024	西田ひかる	('89. 8)
IDB025	千葉美加	('89.11)
IDB026	吉田真里子	('89.12)
IDB027	CoCo	('90. 2)
IDB028	田村英里子	('90. 3)
IDB029	ribbon	('90. 5)
IDB030	宍戸留美	('90. 6)

大江戸情報網



長らくお待たせ！　いよいよ二代目殿様の発表だっ！　評定衆の厳選なる審査結果、文句ナシに小島一悦代官の昇格が決定した（パチパチパチ……)。おめでとう!!　それにしても、「シミュレーション帆掛け舟」強し。２連覇達成ぢゃ!!

小島〝美濃守〟一悦クン、本当にオメデトウ!!　昨年の８月号で『戦国群雄伝』の群雄列伝・データ集をひっさげて華々しくデビュー。それから３カ月に１回のペースで投稿し、つぎつぎ〝侍〟〝代官〟と確実に昇格していった。また、内容的にもたいへんな力作が多く、春休みをすべて費やした今回の三國志・英雄列伝は、２代目への決定打となったぞ。苦労は報われるのぢゃ!!

では、評定衆を代表して、お茶の水教授より、ひと言お願いします……。「小島美濃守の投稿は手間と時間と、そして大いなるこだわりがかかっているヘビー級。今回の「英雄列伝」は、美濃守オリジナル。PC88で、よくぞこれだけ漢字を表示しておるなあ！」ハイ、どうもありがとうございました。これにて、一件落着ってか!?

オメデタいことのあとには、悲しいお知らせがある。突然だけど、大江戸情報網は、今月をもってしばらくお休みしま――す。今度は、あっと驚くような新システムとなって、お会いできるでしょう。そんじゃ、そのときまで、バッハハ〰〰イ！

公　布

二代目殿様とする

小島　一悦〈静岡県〉

特別賞

加田山統一〈東京都〉

以下、町人とする

小山　拓〈宮城県〉
高橋　弘章〈東京都〉
WIN〈神奈川県〉
中江　克行〈石川県〉
斉藤　公彦〈静岡県〉
伊藤　正紀〈〃〉
綿崎　修隆〈京都府〉
田殿　信人〈大阪府〉
礒川悌次郎〈兵庫県〉
春名　高道〈岡山県〉
八木　昭和〈山口県〉
中井　康介〈香川県〉
冨永　一則〈長崎県〉

◎大江戸身分制度

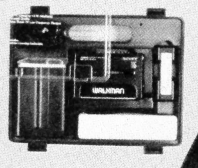
殿の賞品はこれだっ!!

このコーナーは「シミュレーション帆掛け舟」「おせ〜てあげる」「KEIKO組」「ひろばのコーナー」各コーナーに送られてきた情報のなかから、本誌誌上で採用された人たちに〝待人〟〝侍〟〝代官〟の称号（?）を与え、最終的には、年間を通じて、もっともエキサイティングな情報提供者〝殿〟を決定しようというシステムなんだ。これからの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、ひろコちゃんからなる〝評定衆〟による評定で決められる。賞品は以下の５点です。

手軽に使えるコードレステレホン



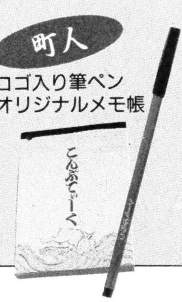
代官　ソニーウォークマン



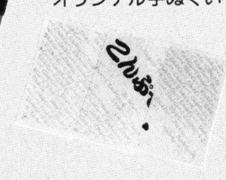
侍　ロゴ入りシステム手帳



町人　ロゴ入り筆ペン　オリジナルメモ帳



特別賞　オリジナル手ぬぐい



イラスト／椙村嘉一

HARD PACK PAGE



初夏である。風薫る季節だねえ。一年でいちばん外を歩くのが気持ちいい季節だよ。何が気持ちいいって街を行く女の子のスカートが短くなってきてるのがなんと言っても……。あっ、いやなに。

さて、今月もNEW PRODUCTでは電子手帳からキーボードまで、新製品や、話題のグッズを紹介するぞ。ZOOM UPでは、なんと自動的にCMカットをしてくれるビデオの登場だ。Welcome to Macのページでは、異形の仲間たちとともに、惑星を探査してまわる『STARFLIGHT』を紹介。60年代スペースオペラノリの好ゲームだ。

さて、それではHARD PACK PAGEいってみようか。

NEW PRODUCT

70万人の『U1』シリーズユーザーに贈る 190gの電子手帳

松下電器産業　電子手帳『Secré』28,000円

89年には180万、90年には210万。コレなんの数字だ？　ジャーン、じつは電子手張の出荷台数でした。コレはメーカーにしてみれば、かなりおいしい市場。各社が先を争って電子手帳を発表しているわけだよね。

今度発売された松下電器産業の電子手帳『Ｕ１手帳 Secré』もそのひとつ。『Secré』の基本機能は電話帳機能、スケジュール機能、メモ機能、カレンダー機能、電卓機能。オプションのＩＣカードを利用すれば、英和／和英の電訳（7,000円）や占い（7,000円）なども可能だけど、それだけじゃあ大きな特徴とはいえない。なんと言っても『Secré』の強みは、とっても簡単に同社のワープロ『Ｕ１』シリーズと接続できてしまうこと。ソフトをつくる手間も、手順を考える必要もない。別売りの通信セット（5,000円）と通信ケーブル（2,800円）を購入して、直接ケーブルでつなぐだけ。あとは表示されたメニューのなかからやりたい作業を選択すればＯＫ。

『Ｕ１』シリーズといえばパーソナル・ワープロのなかでも人気の高いシリーズのひとつ。辞書の完成度、印字品質、わかりやすさ、使いやすさの基本的機能などのバランスがよく、価格を考えればかなりグッドなワープロ。根強いファンも多い。

そのうえ『Ｕ１』は、ワープロ機能だけでなく住所録、スケジュール、メモの機能も充実している。この３大機能が電子手帳と連動するわけ。すでに『Ｕ１』の電話帳のなかに入っているデータを、『Secré』にひょいっと移し変えれば、外出するときにはかるーい『Secré』だけを持って出かければいい。『Secré』を『Ｕ１』の携帯端末としても使えるわけ。

たったの190ｇの『Secré』と『Ｕ１』を組み合わせて、活動家のキミにピッタリのシステムがイッチョウ上がり。

問い合わせ　☎03(436)2621



▶Ｕ１と組み合わせて使えば個人用セクレタリーとして活躍

　イラスト／スージィ甘金　価格はすべて税別です

NEW PRODUCT

快速、美麗インクジェット!

キヤノン ラップトップワープロ『キヤノワードα50』198,000円

毎週のようにつぎつぎと新型が発表されているワープロ業界。メーカーはきれいな文字を印字してみせようと必死になっている。文字の外周を計算してなかを塗りつぶすアウトライン・フォントなんかはもはや常識で、大きな文字もきれいに印字できることを主張し続けている。もちろんきれいになるのはいいことだけど、従来の熱転写方式じゃ実際使ってみると印字速度がイマイチ遅いんだよね。

そこでキヤノンは、熱転写方式に代えてバブルジェット方式を採用した。これによって1秒間に64文字の印字を実現、3,500円のインクカートリッジ1パックで、約30万文字が印字可能になった。熱転写のインクリボン式に比べ、スピードは2倍、ランニングコストはナント1/2から1/8ですむ計算になる。

ここでバブルジェットの仕組みを説明しよう。原理はいたって単純で、プリンタヘッドノズル内のインクを加熱して気泡をつくり、その圧力でインクを吹きつけるだけ。こう言っちゃえば簡単な仕組みだけど、実現するための技術はたいへんなものだ。1秒に3100発というたいへんな勢いで噴出しなければならないし、インクに気泡をつくるためには、瞬間的に300から400度にまで上げなければならない。ある程度の大きさがあっても許される外付けプリンターならともかく、コンパクトなワープロ一体式ではキツイキツイ。これらの問題を解決してやっと登場したのがＢＪ（バブルジェット）ワープロ『α50』というわけ。

いちいち大きなヘッドを打ち付けるわけじゃないから、印字音はほとんどない。これからは夜中の印字もＯＫだよ。開発者の努力に感謝感謝！

問い合わせ ☎03(455)9000



▼バブルジェットプリンターの採用で静かな印字が可能になった『α50』

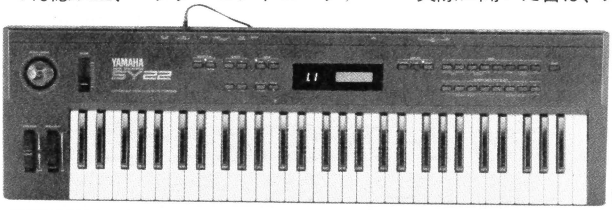
NEW PRODUCT

お手軽価格のミュージックシンセサイザー登場!

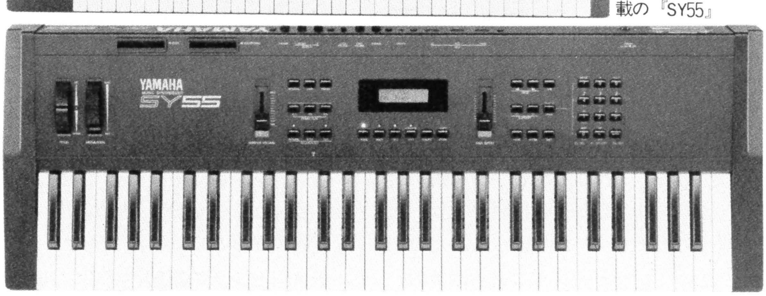
ヤマハ ミュージックシンセサイザー『SY22』110,000円、『SY55』160,000円

去年の末に発売されたヤマハのシンセサイザー『SY77』は、サンプリングの『AWM2』音源と、FM方式の『AFM』音源のふたつをあわせ持った本格派シンセで、ファンには人気が高い。この『SY』シリーズに、弟分の『SY22』と『SY55』が登場した。と言ってもこの2機種、ただの廉価版なんかじゃないぞ。その特徴を見てみよう。

『SY22』はなんとこの値段でAWM音源と、FM音源をあわせ持っているのが自慢。AWM音源は1Mに128の波形を詰め込んであり、FM音源は2オペレーター。フィルターは一切なく、16種のエフェクターはパラメータがいじれない。な～んだ、たいしたことないじゃん、と思ったキミ、早まっちゃいけないよ。ヤマハがこういうものを出してきたということは、「いじれない」んじゃなくて、「いじる必要が無い」という自信の表れなんだから。それにこれらの音色は単なる音づくりのための要素にすぎない。AWM2系統、FM2系統から最大4種の音を選択、ミックスし、ジョイスティック風の『ベクターコントローラー』で各音量のバランスを調節して、まったく新しい音が創造できるんだ。単純にその組合せだけで10億以上、『ベクターコントローラ↗ー』による微妙なバランスまで計算にいれたら、ほぼ無限と言ってもいい。音を出しながらの調節も可能だから、ライブにはもってこいのキーボードだ。実際に聞いた音は、外国製シンセっ↙ぽく、国産という感じがしない。



◀ライブで威力を発揮するキーボード、『SY22』



▼本格派サンプリング音源『AWM2』搭載の『SY55』

一方『SY55』はというと、こちらは『SY77』のAWM2音源部を受け継いだキーボード。と言うより大好評の音源『TG55』にシーケンサーとキーボードをつけたものと言ったほうがわかりやすいな。音質のリアルさは定評ある↗『TG55』用の音色、波形データROMカードを共用できる。シーケンサーは8トラックの本格派。

とにかくこの『SY』シリーズ、プロユースからビギナーまで、要注目のシンセだね。

問い合わせ ☎0534(60)2431

NEW PRODUCT

マイクが横からア、ソーレ!

ソニー　アンプ・スピーカー内蔵マイク『Mr.あいのてSAM-1』10,800円

パーティ小道具のひとつにぜひおススメしたいおもしろ商品をひとつご紹介しよう。その名もなんと『Mr.あいのて』。簡単にいうとアンプとスピーカーを内蔵したマイク。重さはたったの550gだから、片手で持ったままでフリ付きカラオケができちゃう。これさえあれば、屋外でも大声で歌いまくれるゾ。

でもこのマイク、じつは単なる拡声器ではない。歌にあわせて「あいのて」を入れてくれる機能が付いているから、まさにお祭り騒ぎにピッタリなのだ。

本体についているスイッチを押すだけで「ア、ソーレ」とか「よっ、まってました」なんてあいのてがポンポン飛び出してくる。そのほか拍手、手拍子、ファンファーレなども内蔵されているから、万が一自分の歌がウケなかったとしても、マイクの拍手かっさいを浴びることができる。(泣けるなぁ)

自分の声を上下に1オクターブまで変動させられるボイスチェンジャー機能を使って、ひとりで司会と歌手の2役を演じるのも簡単。

小さなパーティや、宴会の余興にも使えるし、お父さんに貸してあげても喜ばれるかも。



◀あいのても入れてくれるスピーカー内蔵マイク『Mr.あいのて』

部屋でひとりで歌いまくるときにも活躍しそうだね。風呂場に持ち込んで、あいのて、拍手入りの歌を一曲歌えば疲れもとれようというもの。ただし、長湯でのぼせたりしないようにご注意!

問い合わせ　☎03(448)3311

NEW PRODUCT

なんでこんなに小さいの!

アイワ　マイクロモデム『PV-M24』39,800円

ノート型パソコンの普及でまたまたコンピュータ通信の利用者が増加しそうな今日このごろ、NTTではデータ通信用のジャックを付けた公衆電話を設置すると発表した。電話ボックスからアクセスできるってわけ。時代は「通信」だねぇ。

そんなわけで、気軽に持って歩ける小さなモデムがほしいけど、最近やっと出てきたコンパクトサイズのものは、お値段的に高くついてしまう。

どこかに安くて小さなモデムはないものだろうか、香港や米国まで買いにいかなくっちゃならないのかなぁ、などと言ってたところに、アイワが121×79×23.5のポケットサイズで39,800円のモデムを発売してくれた。このサイズこのお値段で通信速度は2400bps、エラー制御はMNPクラス4をサポート。

単3の電池4本で稼働するから、出先で電池がなくなってもキヨスクなどで簡単に手に入るし、アルカリ電池を使えば9時間の連続通信が可能だ。そのうえ電源は、通信状態に連動して自動でオンオフしてくれるオート機能付き。切り忘れの心配もいらないからおっちょこちょいでも安心だ。



▲軽量小型でおまけに安い『PV-M24』

問い合わせ　☎03(827)3111

NEW PRODUCT

マッピーの出口はどっちだ

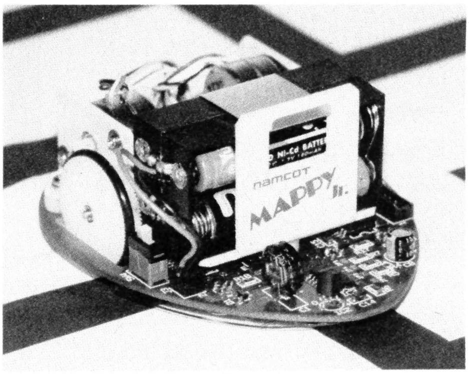
ナムコ　マイクロマウス　『マッピージュニア』53,800円

何年か前、初期のパソコンマニアの間ではやった遊びにマイクロマウスってのがある。これは迷路を早く脱出するためのプログラムを競技用ロボットに載せて、そのタイムを競うものだった。この『マッピージュニア』はその弟分ってわけ。だけど、弟分とはいってもばかにしちゃいけない。身体のなかにNECの初期のパソコン『PC-8001』に搭載されていたCPU、Z80が組み込まれていて、各種パソコンで作成したプログラムをRS-232C経由で『マッピージュニア』に送り込んでやると、その指示どおりに迷路から脱出しようとする仕組みになってるんだ。プログラムはBASICでもOKだから、初心者でも楽しめる。もちろん腕に自慢の人はマシン語でもOK。そのうえ身体が小さい分、大がかりな迷路は必要ない。付属の56センチ×61センチの紙製迷路でもいいし、自作の迷路を床に黒い線で描いてもいい。手軽に自分の部屋で楽しめるってわけ。

実際にやってみると、最初のうちは苦労すると思うよ。考えてるのとは全然ちがう方向に進んだりしてね。イライラすることもあるけど、いいも悪いも指示したとおりに動いてくれるので、何度も繰り返しているうちに愛情が涌いてくる。

えっ、何日かかっても脱出できない？それはキミの教育が悪いのだよ。

問い合わせ　☎03(756)2311



▲キミの教育で迷路を脱出。『マッピージュニア』

ZOOM UP

洋画の録画に威力を発揮 自動CMカット機能つき 高画質ビデオ登場

三菱電機　ＶＨＳビデオ『ＨＶ』シリーズ 66,000円〜

ここ数年、テレビ映画が充実してきて、洋画ファンにはうれしいかぎり。ヒット作がテレビで放送されるサイクルも短くなってきているし、もっとうれしいのは深夜の放映が多くなって、マイナーな作品も取り上げられるチャンスが増えたことだ。タルコフスキーとか、ビクトルエリセの監督作なんかがテレビで見れるのはうれしいねえ。コレクターとしてはせっかくのチャンスにビデオ撮りしてじっくり楽しみたいといったところ。

思い入れのある作品になればなるほど気になることが２点。ひとつは画質、もうひとつはＣＭの問題だ。できれば無粋なＣＭはカットして録画したい。だけどそのためには、つきっきりでＣＭ時にポーズボタンを押すようにするか、あるいはいったん録画したものをダビングしながらＣＭカットしなければならない。手間もかかるし、時間もかかる。再編集すると画質が落ちるというデメリットもある。

そんなボクたちの悩みを解決してくれたのが三菱電機のVHSビデオ、『HV』シリーズ。このシリーズから、S-VHSタイプの『HV-S95』、Hi-Fiタイプの

型名	標準価格	S-VHS	HiFi	オートカットポジション	オートファインポジション
HV-S95	148,000円	○	○	○	◎
HV-F93	95,000円	×	○	○	○
HV-F92	85,000円	×	○	○	○
HV-D91	66,000円	×	×	×	○

▲『HV-S95』のみ録画時にもオートファインポジション機能が使用可能になっている

『HV-F93』と『HV-F92』、それにモノラルタイプの『HV-D91』の４機種が同時に発売された。このうち『HV-D91』を除く３機種は、なんとＣＭを自動的にカットしてくれる『オートカットポジション』を搭載している。この『オートカットポジション』、多重放送ではない通常ドラマや歌番組、邦画では作動しないのが残念だけど、二カ国語放送や音声多重放送の映画番組などなら、ＣＭが始まったとたんに、多重放送の信号を識別して、ＣＭだけを自動的にカットしてくれる。

こんなふうに洋画が再編集の手間いらずでコレクションできるだけでも十分ウレシイのに、『HV』シリーズがすごいのはＣＭカット機能だけじゃない。もうひとつの問題、画質のほうもちゃんと解決してるところがニクイ、ニクイ。

たとえば、テープ再生時にはできるだけノイズを抑えて読み取れるように、テープの状態に合わせてS/N比を調整したり、解像度を微調節しながら再生するのがいちばん。しかし、テープはあんなに長いものだから、どの部分でも同じ状態とは限らない。それをいちいち検出しながら再生するのはほとんど不可能と言われていたんだけど、この『HV』シリーズはそれを実現しちゃった。このつねにテープの状態を検出しながら最適な条件で再生する機能『オートファインポジション』を、４機種全部がちゃんと備えているんだ。『HV-S95』にいたっては、再生時だけでなく、録画時にもこの機能を活かすことができる構造になっているので、住んでる地域によって、あるいは天候や障害物で電波状態が悪くても、最適画質を選んで録画できる。劣化したマスターテープからのダビングはひやひやもんだけど、コレなら安心だね。

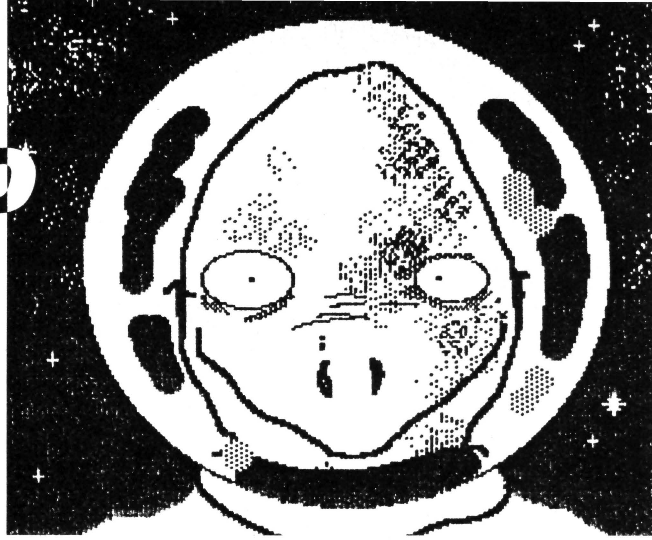
３倍モードでもきれいに録画できるジャストトラックヘッドの採用など、画質アップの工夫もめいっぱい凝らされている。なかでもユーザーのこと、分かっててくれてるんだなぁと思うのは、頭出し機能まで気配りしてくれてることだ。テープのアタマから何分の場面がみた〜いなんていうワガママな頭出しもＯＫ。200倍の高速サーチだから、目指すシーンまであっという間にたどり着くよ。ＣＭカットで再編集の手間が省けたうえに、テープの整理もこの『タイムカウンターサーチ』を使えば大幅に効率アップだね。余った時間は作品をゆっくり楽しむとするか。

問い合わせ　☎03(218)2359



▲洋画コレクター垂涎のＣＭカット機能付きビデオ『HV-S95』

Welcome to Macintosh



宇宙。それは男のロマン。さまざまな仲間たちと宇宙を駆け、惑星を探査して金目のものを売っぱらうのが、『STARFLIGHT』の目的だ(どこがロマンやねん)。

〔前人未踏の大宇宙をまたにかけ、異形の仲間たちと無数の惑星を探査せよ〕

今回紹介するのは『STARFLIGHT』という、宇宙を舞台にしたRPGっぽいSLG＆AVGだ。う〜ん、なんか全部まぜこぜになっているようだけど、それぞれの特徴をよくまとめている。販売元はElectronic Arts社だ。

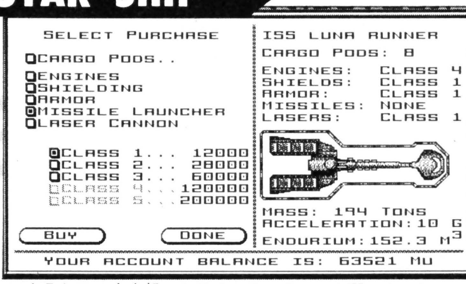
ゲームの目的は「宇宙の危機を救う」とか「悪魔のような異星人を根絶やしにする」なんていったごたいそうなものはない。宇宙海賊も出てこないし、肌もあらわな美女もなし。とにかく、宇宙船の乗組員をつくり、お金を貯めて船を整備しながらあちこちの星々を探検するゲームだ。もちろん、それだけじゃ飽きてしまうから、あれこれイベントも用意されている。

とりあえずは船の乗組員を集める。乗組員は人類、昆虫型生物、肉食のハ虫類型生物、植物型の光合成生物の４種＋アンドロイドという５種族のなかから選ぶことができる。キャラクターは耐久度、科学、航行、技術、通信、薬学の６つの能力を備えていて、種族によって、それらの能力にはちがいがある。たとえば、人類はだいたいにおいてバランスがとれているが、肉体的には少々虚弱である、ハ虫類生物は外交的かつ狡猾で、通信技術に向いている、などなど。どのキャラクターをつくっても費用などは一切かからないので、好みの組み合せを選べる。

金を出してトレーニングすることによって、耐久度以外の能力を高めることができる。アンドロイドの場合トレーニングはできないけど、最初からある程度の能力を身につけているので、所持金が少ないうちはお得なキャラクターだ。

乗組員が決まったら、つぎは宇宙船の整備だ。船にはカーゴポッド、エンジン、シールド（非物質のもの）、装甲、レーザー砲、ミサイルランチャーなどのオプションがある。

STAR SHIP

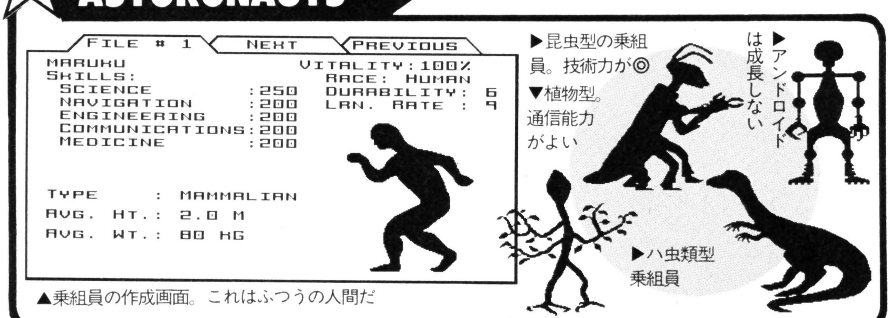


▲自分たちの宇宙船。ミサイルランチャーを選んでいるところ

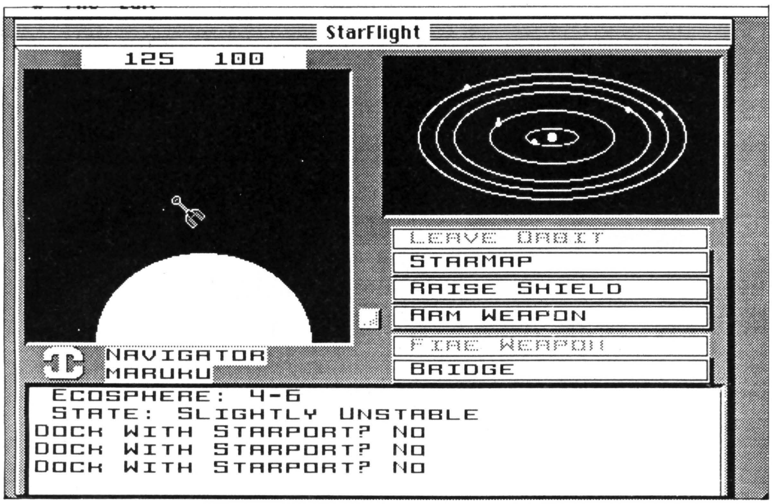
カーゴポッドを除いてどれもレベルが５段階あり、優秀なものほどお値段もはる。カーゴポッドは荷物を積むためのコンテナみたいなもので、たくさんあればそれだけ荷が積めるけど、その分重くなって推進力に影響する。防御にはシールドと装甲、武器にはミサイルランチャーとレーザー砲の２種類がある。シールドはレーザーに強く、装甲はミサイルに強い。お金に余裕があれば全部装備することもできるけど、最初のうちは装甲とレーザーがお買得だろう。

船の用意ができたらいよいよ船出だ。港を出ると、もうそこは果てしない宇宙。まずは自分の星系を探索してみよう。すると、惑星は５つで自分の母星は第２惑星だということがわかる。母星には補給、情報収集など頻繁に帰ることになるので位置を忘れないように。

☆ASTORONAUTS



▲乗組員の作成画面。これはふつうの人間だ



▲右が拠点の太陽系で、左がその拡大画面。宇宙船は現在、第2惑星である母星の衛星軌道上にいる

宇宙船の移動にはマウスを使う。画面左上のメインスクリーンにカーソルをもっていくと矢印に変わる。マウスを動かすと矢印が回るので、進みたい方向になったらクリックする。右側のサブスクリーンには星系の全体図が映っている。そのなかを動く光点が自分の宇宙船なので、それを見ながら移動する。サブスクリーンから点が消えるまで宇宙船を進めれば、外宇宙に出ることができる。操縦の方法自体は、外宇宙に出ても変わらない。

さて、航行方法を覚えたら、あとは惑星探査にひたすら集中する。惑星探査はその惑星の軌道上と、惑星地表面の両方で可能だ。

惑星軌道上からはその星の大きさや質量、重力、構成物質、生命体の有無、気候などを調べることができる。まず大事なのは重力で、重力は6G（地球の6倍）を超えると着陸用ランドシップがつぶれてしまうので着陸できない。

地表面では鉱物や標本の採集、追跡の調査などが行える。鉱物はものによって高く売れるものと安いものとがあって、当然高い鉱物を多く持って帰ったほうがもうかる。また、生命体がいるとなれば、珍しい標本が手に入るかもしれない。やはり、珍しいものは高く売れる。植民に適した惑星を見つけて母星に報告すればその惑星のランクに応じた報奨金をもらえる。

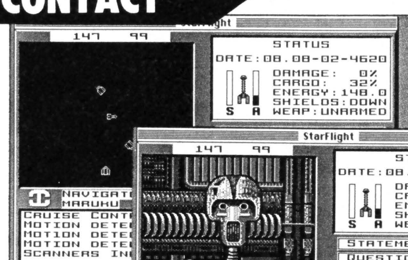
遺跡の調査も重要で、異星人や過去にここを訪れた人類などのメッセージが刻まれていることもあり、なかには重要な情報が含まれていることもある。攻撃的な下等生命体や高等生物などもいるので、その場に応じてレーザーや麻酔銃で応戦する必要もある。ただし、カーゴにはあまり燃料が積めないので、燃料が切れる前にランドシップに戻らなければならない。

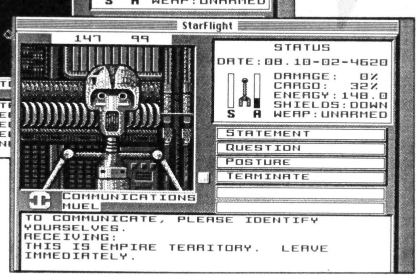
こうして惑星探査を終えたあとは、いったん母星に戻っても良いし、余裕があるなら探査を続けても良い。もちろん最初のうちは遠出はせず、小金を稼いで燃料を貯め、船のパーツを良くしていかなければならない。

このほかに、異種生命体と遭遇する場合があるが、コンタクトは慎重に。下手に挑発すると、アッという間に宇宙の藻屑となってしまう。コンタクトが成功すれば、貴重な情報を得られることもある。また、戦闘を仕掛けて勝てば、相手の積み荷を強奪することもできる。もちろんそれなりの危険はあるし、海賊まがいのことをするんだから、母星に戻ってなんと言われるかわからないけどね。

いつか宇宙に行ってみたいと思う気持ちはだれにでもあるよね。それが少しでも満たされるようなゲームだ。でも、やっぱり本当に行けたら、いちばんいいんだけどねぇ……。

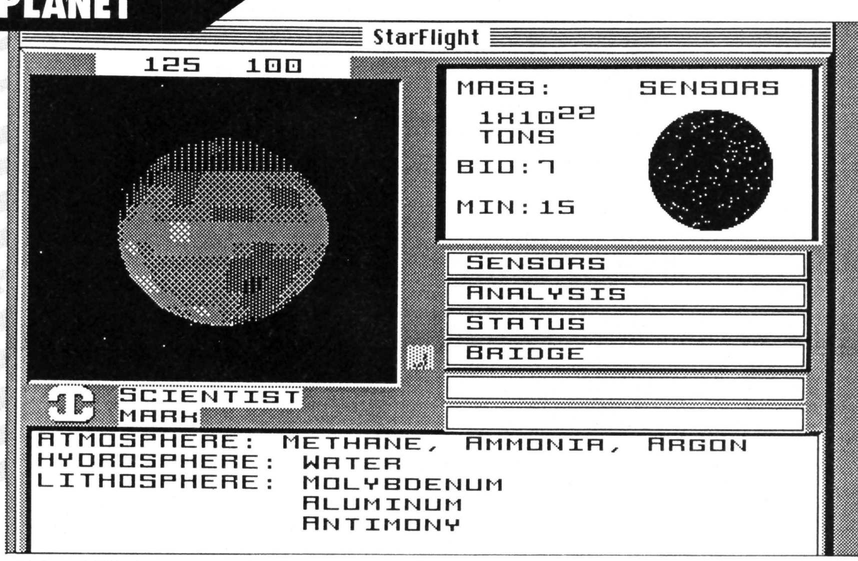
CONTACT





なぞのアンドロイドと接触。3機の宇宙船に包囲された

PLANET



▲未知の惑星軌道上からの探査中。左は鉱物資源の分布、右は建築物や生物のコロニーなどを表している

スニーカー文庫 SNEAKER BUNKO

5月の新刊

●スニーカー文庫は毎月1日発売です。 ※定価には消費税が含まれています。

機動戦士ガンダム
閃光のハサウェイ(下)

富野由悠季 イラスト美樹本晴彦

残された途は「死」のみ。悲劇のヒーローハサウェイの最期を鮮やかに描く、完結編 390円

●既刊 機動戦士ガンダム 閃光のハサウェイ(上)(中) (上)430円(中)390円



フォーチュン・クエスト②
忘れられた村の忘れられたスープ(上)

深沢美潮 イラスト迎 夏生

愉快な6人組の冒険。どきどきRPGファンタジック・コメディの第2弾。 390円



魔神英雄伝ワタル虎王伝説②
鬼夜叉の野望

井内秀治 イラスト芦田豊雄

魔界皇子に奪われた〈運命の鏡〉を7日のうちにとり戻せるか、虎王! 390円

不毛の地の予感
聖刻の書⑤

渡邊由自 イラスト真鍋譲治

父の仇を討つため、苛烈王ガァープと闘うメル。大好評冒険歴史物語、ついに完結! 430円

●既刊 聖刻の書①〜④ 各430円



カドカワ・カセット・ブック〈STEREO〉

KADOKAWA CASSETTE BOOK KCB

価格各1600円(消費税込み)収録時間60分

映画化!6月23日公開

新刊 天と地と
三の巻

海音寺潮五郎

兄・晴景との仲が悪化した景虎は、ついに兄との戦いを決意する。カセットブック版第三巻!!

既刊 一の巻 二の巻



ジャケットイラスト天野喜孝

好評既刊

- ぼくらの七日間戦争 宗田 理
- 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア 富野由悠季
- ★魔獣戦士ルナ・ヴァルガー 巨大ゴーレムの挑戦 (主題歌入り) 秋津 透
- ★ロードス島戦記 1 眩惑の魔石 2 宿命の魔術師 安田 均 水野 良
- ★魔群惑星 プリンセス・ララバイ 渡邊由自
- アルスラーン戦記 1 王都炎上 2 王子二人 3 落日悲歌 田中芳樹
- 宇宙皇子(うつのみこ) 1 はるかに遠き都よ 2 明日香風よ挽歌を 3 妖かしの道 地獄道 4 西海道 隠び流し 5 名もなき花々の散華 藤川桂介
- 未来放浪ガルディーン 大熱血 火浦 功
- ★聖(セント)エルザクルセイダーズ 1 ミホのGW(ゴールデンウィーク)日記 2 恵利ちゃんの大脱走(だいだっそう) 3 姫のスウィートメモリー 松枝蔵人
- ガンヘッド カセット・ブック版 PART1 映画脚本/原田眞人 J・バノン PART2 脚色/遠藤明範

★印はカセット・ブックのみのオリジナル作品です

KADOKAWA Fシリーズ

海外ファンタジー&SFベスト・セレクション

新刊 ウインター・ワールド①
氷の魔道師

ローハン/木村由利子訳

生あるものを抹殺しようとする魔の〈氷〉の勢力に一人立ち向かう少年。500円

新刊 アーク島年代記1
猫と話す少年

ワイリー/信太晴明・松澱典子訳

両親を殺され国を追われた王子マークをテレパシーを持つ猫が助ける。560円

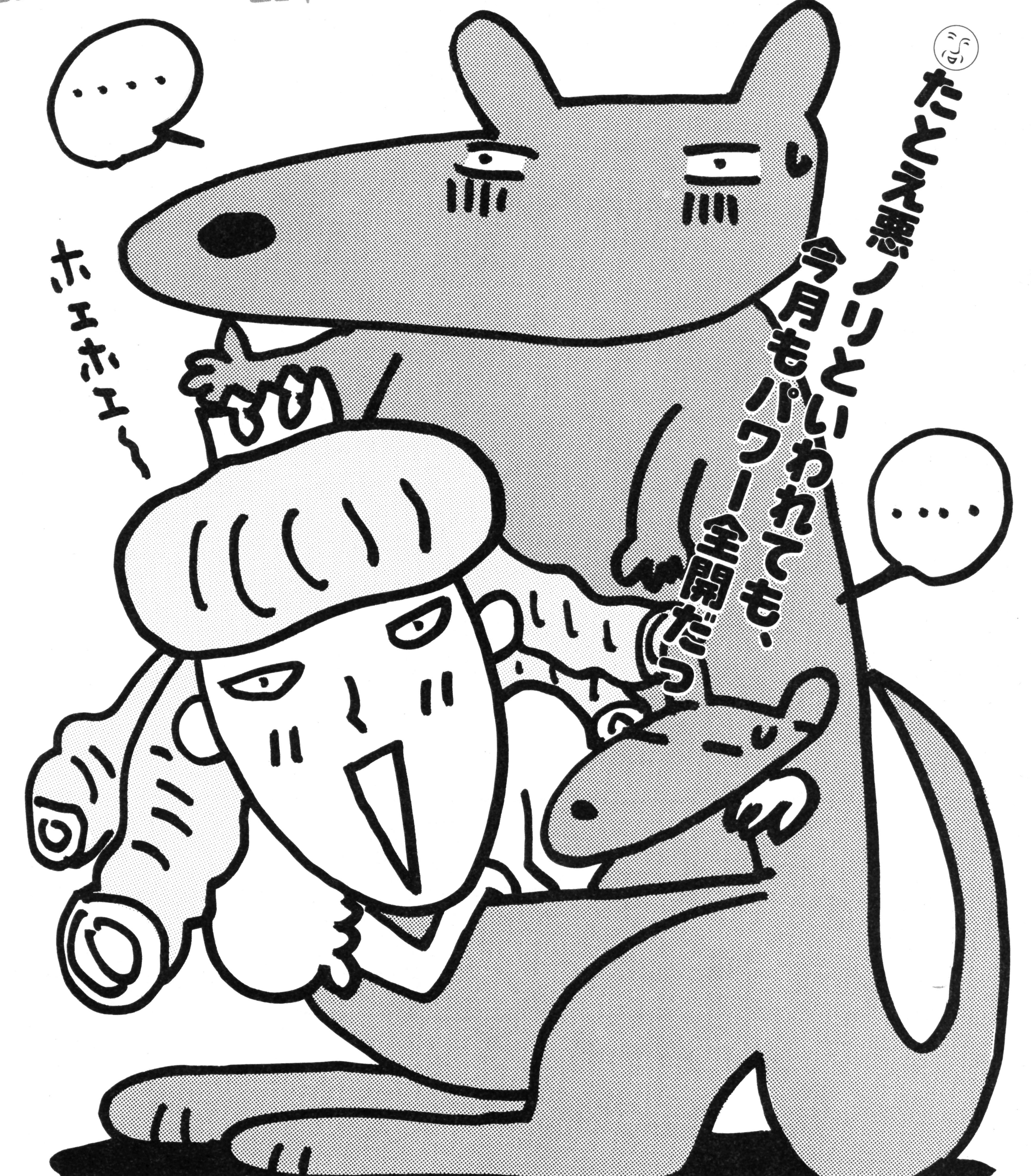
イラスト 砂倉そーいち



角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8521(営)/振替東京3-195208


魍魎戦記
摩陀羅
「魍魎戦記MADARA公式攻略ガイド」
●2大特別付録付き(ダンジョン完全マップ、モンスターデータ集)
チャート付き完全攻略法　開発者が明かす㊙テクetc.予価580円
5月下旬発売!
「RPG制作ノート～MAKING OF MADARA」
●企画からロムのマスターアップまで、ファミコンゲームの作り方が
一冊でわかってしまう。マダラ開発㊙裏話も満載!　予価980円
6月上旬発売!
ファミコンRPGを完全網羅!!
ドラゴンコミックス
3巻好評発売中!
各900円(税込) B5判変型
田島昭宇 with MADARA PROJEC
勝ファミコンにて好評連載中!!
単行本第4巻
6月発売予定
角川書店
第1巻「胎蔵編」
第2巻「両界編」
第3巻「変成編」

ひろばのコーナー



イラスト／岡林みかん

ザンゲの値打もないけれど

読者諸君！　毎月、嵐のよーな告発のハガキをありがとう!!　編集者一同、ひたすら頭の下がる思いであるぞ!! んじゃ、今月も「ザンゲ」の大安売り、いってみよー!!

カメハメハメ浜田の巻

①４月号P.226の『NEO-GEO』のマザーボードに「X68000」なるMPUを使用してるそーだけど、きっとスゴイMPUなんだろーな～。（福岡県　ババロアプリン）
②４月号P.244に、殿の賞品が“発売”と書いてありました。いくらで売っていただけるんでしょうか？（福岡県　ババロアプリン）
③４月号P.219の『グラナダ』の写真が逆になってますよ～。（奈良県　小林弘典）

おぅおぅ、オメーらっ！　ちょっとまちがえたぐらいで、ギャーギャー騒ぐな。人間だれだってまちがいはあるさ。ヨーシッ、オメーらがその気なら、俺にだって考えがあるぞっ。これから毎月まちがえてやる!!　オメーらと俺の全面戦争の始まりじゃ!!　覚悟しやがれっ!!



赤貧の編集者E氏の巻

４月号P.267の「天と地と」のところで、「着々と美濃……」というくだりがありますが、あれは「信濃」ではないでしょーか？（大阪府　百地昌弘）

えらいっ。よく気づいた。実はあそこは、読者の知識を試していたのだ。君のような読者がいることを知って、私は安心した。「コンプ」の未来はこれで磐石。もう、何の不安もないっ。あえてわざとまちがえたかいがあったというものだ。

プリティー平井の巻

４月号の『SOFTTOP20』で、『大戦略III』のゲームジャンルがまちがってます。シューティングゲームじゃなくてＳＬＧでしょ。（千葉県　佐藤至）

『だいしぇんりゃく』って、しぇんしゃがでてきて、ドンドンって、たいほーうつゲームでしょ。しゅーてんぐゲームとにてるねぇ。うん、にてるにてる。いっしょだあ。きっと、ふたりはおともだちなんだね。だから、ちょっとまちがえたって、おこんないとおもうよ。

イラスト／中野豪



ひろばのコーナー

スーダラ角田の巻



４月号P.161～162の「パンゲアFAN倶楽部」で、①『フーサリアン』というのはアレですか、新シリーズかなんかなんでしょーか？　さらに②「第三最終回」と書いてあったけど、始まってもない第３部が、なぜ終わってしまったの？　(福岡県　フラッツ他数名)



なんでワシがここでザンゲしてるかっつうとだな、「パンゲア」の担当者が、学生時代以来の飲み仲間だからっていうのと、校了前夜も一緒に酒飲んじゃって、ワシもソイツも頭パーで校了しちゃったからってわけで、よーするに①はもちろん『ソーサリアン』の事で、②はトーゼン「第二部最終回」なわけだ、これが。ま、そーゆーわけで、今回は『ホンダラ行進曲』だ！　あ、ほれ！　ホンダラダー、ホンダラダー、ホンダラホダラダ、ホーイ、ホイっと。それではまた来月!!

ラグジュアリーひろコの巻



４月号の「ひろばのコーナー」のインフォメーションの「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」の電話番号がちがうぞ！　(東京都　ＹＳ他数名)



いやもお、お怒りはごもっとも！　まったくもって、そのとーり！　しかし、自分が企画したコーナーに、２ヵ月連続で登場してしまうとは……トホホのホ～。こんなひろコを見捨てないでね、みんな。正しい電話番号は、(0422) 22-1171だよ～ん。

つるかめ久木の巻

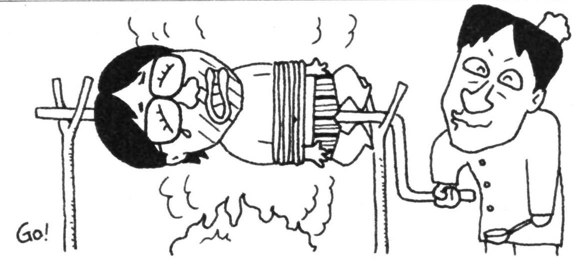


４月号P.102の『三國志II』のミスを発見しました。①落陽→洛陽②劉薫→劉焉③６国徐州→16国徐州。さらにP.103の武将“程善”とは“程普”のマチガイですね。(大阪府　百地昌弘)



見事だ、百地！　私が細心の注意をはらって密かに文中に仕込んだ「間違いさがしクイズ」に全問正解するとは。ああ、私の努力はむくわれた。再びいおう、見事なり百地!!

今月のザンゲ王

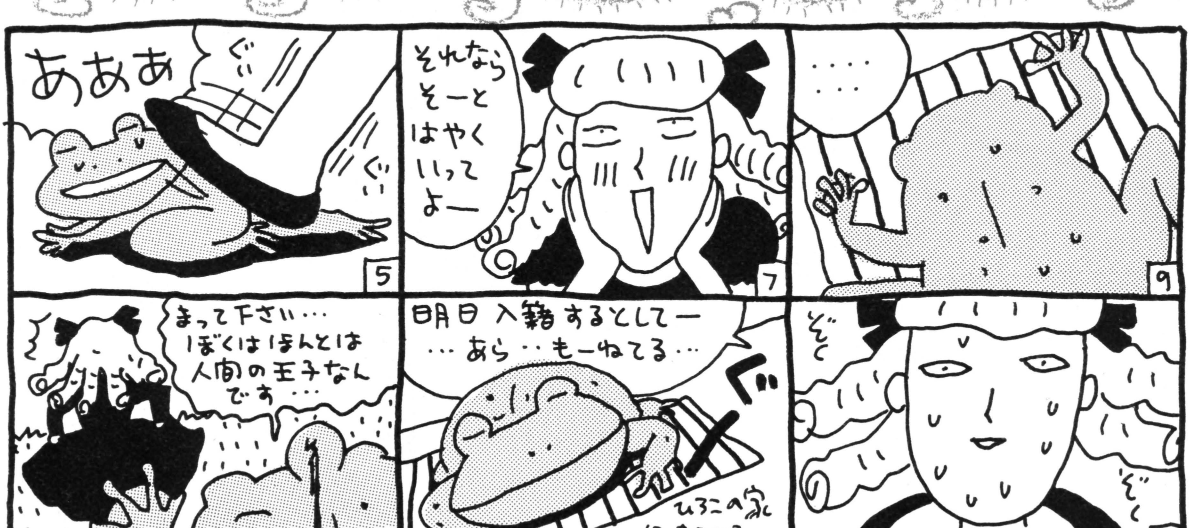


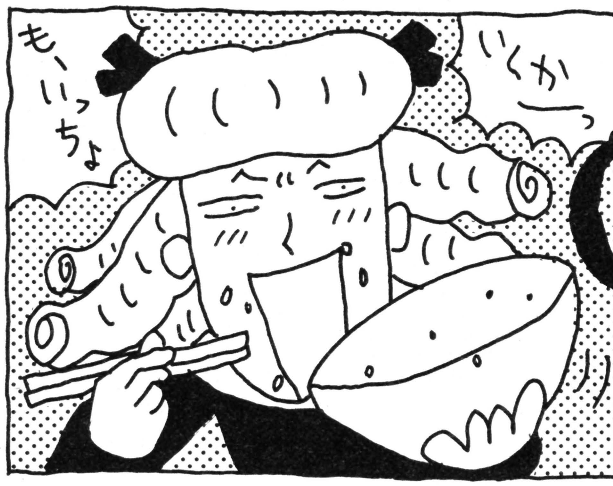
へへへ、毎度お楽しみのザンゲ王、今月はカメハメハメ浜田が栄冠を手にしたぞ！　ではさっそく浜田氏に直撃インタビューといこう！

ザンゲ王の御言葉

エッ？　たったの３つでザンゲ王なの!?　せっかくだから戦争をおっぱじめようと思ったのに……。誤報、誤植、写真の逆版ってのは、あたり前田のクラッカー。だが、覚えとけ！　俺が正しいことを書くのではなく、俺が書いたことが正しくなるのだ。わかったか！　(P.S.佐藤編集長様へ。ゴメンナサイ)

「ザンゲ」コーナーでは、編集者のミスの告発を大募集するとともに、「来月のザンゲ王予想」のハガキも待ってるぞ。鋭い告発者およびザンゲ王予想的中者には、コンプ特製オリジナルテレカを進呈。今月はここに名前が載った６人にあげちゃうのだ～。我と思わん者は、「ひろばのコーナー・ザンゲ係」までドシドシ投稿せよ！





グラフィック・ゲリラ

Graphic Guerrilla

へい、お待ち！いつも元気なイラストコーナーだよん。ボツでもメゲずにガンガン投稿してちょ！



▶青森県　智クン
兵隊の顔がミョーにほのぼのしてていイイね



◀愛知県　ポテちゃん
お誕生日おめでとう！ひろコの齢は秘密だよ

今月のひろコ賞



▲
東京都　たかさんTK.クン
初投稿でひろコ賞だ、エライ！ただ、ラベルじゃなくてレベルだぞ。ザンゲしろ、なんてね！



◀茨城県　剣・Kenクン
仮免なくしたって？うーむ、ドジ……でも、ひろコもよく物をなくすんだよね。

大阪府　千里太郎クン
迫力あるイラストをありがとーなのだ！
▼





群馬県　阿瑠須クン▶
テーブルトークRPGの仲間を募集中の阿瑠須クン。見つかるといいね。がんばれ

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★





▲東京都　露命るしなちゃん
ひろコもウサギの耳ほしい！



▲千葉県　護国卿クン
こらこら、うちのビル爆破してどーすんだ！同志討ちってヤツか？



▲広島県　城井亜紀子ちゃん
クラス替え、どーだった？



▲愛知県　VAL・BACKSクン
発想がバカバカしくてイイぞ



▲神奈川県　零紀さむすクン
わーお、3カ月連続登場だ！



▲東京都　LANCEちゃん
岡林みかんは本人も明るいぞ

がんばれ、激作クン！

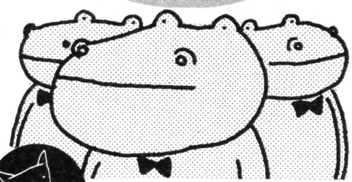




今月の激作クンは、ムンクの「叫び」みたいな顔が笑える大神隆志クンと、ド迫力のアップで驚かせてくれたメタルギアくん。こーゆー元気な絵、好きだぜ！

今月の3バカ大将

毎度おなじみ、キミやキミのまわりの人々のバカ自慢大会だ！3バカ大将は、大江戸情報網に推薦しちゃうよ！



どじ話

ボクの友人は鹿児島で道を聞いた時、「天文館」を「天安門」といってしまい、中国人にまちがわれたドジなやつです。（長崎県　フェミニスト）

●中国人だと思った人もヌケてるよね。（ひろコ）

キミのまわりのジャンキーなやつ

友人のM君は、鼻から牛乳を出そうとして、牛乳と一緒に給食まで吐いてしまった。（岡山県　ひく助）

●食事中にクシャミして、鼻からゴハン粒飛ばしたことなら、何度かあるぞ！（ひろコ）

ワタシの思いこみ

「赤い靴はいてた女の子～♪」を連れてったのは、異人さんではなく「ニンジンさん」だとばかり思ってた、幼い日のボクです。（静岡県　ぱう）

●ワタシは「ひいじいさん」だと思ってた。（ひろコ）



EXCITING LIBRARY

BOOKS REVIEW

謎かけ盗賊



「タイタン」の世界を舞台にした、テーブルトークＲＰＧのシナリオ。楽しく読んで役に立つこの本を３名にプレゼント！

S.ジャクソン／監修　教養文庫　640円（税込）

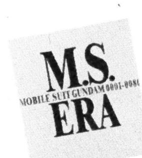


ティーンズ・パンタクル

超能力少女いずみを主人公にしたスーパーアドベンチャーブック。次から次へと息もつかせぬ展開に夢中になりそう！

鈴木直人／著　創元推理文庫　530円（税込）

M.S.ERA



「ガンダム戦場写真集」のサブタイトルどおり、徹底的に写真集のパロディになっているのがミソ。３名にプレゼント！

出渕裕・高山文彦／監修　バンダイ　2,800円（税込）

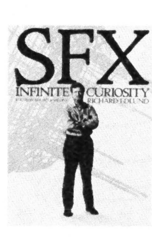


絞殺魔の森

パリ近郊の住宅街で連続妊婦絞殺事件が発生。事件を機に崩壊していく家族を描いた、フレンチ・ミステリーの傑作だ！

L.オリオール／著　角川文庫　560円（税込）

SFX



「スターウォーズ」「ゴーストバスターズ」などのＳＦＸ監督として有名なリチャード・エドランドの作品集。３名にプレゼント！

R.エドランド／著　ビクター音楽産業　4,500円（税込）

左のマークのついている本は読者プレゼントされます。
応募のきまりは270ページにあります。

先江進文庫㊱

真夜中のミュージシャン



D・ハンドラー著
講談社文庫
480円（税込）

この作品には一目惚れだった。幸せな恋の気分に似ていた。朝目ざめると一番に、その日物語の中で出会う人物のことが胸をよぎる。いっしょにいる時間はドキドキしたり、笑わせられたりほろりとさせられて、あっという間に過ぎてゆく。そして夜、本を閉じる時には名残り惜しくてたまらない。

と……、翻訳者の河野万里子さんが訳者あとがきで書いているが、私もまったく同感。結末的には、殺人もドラッグも出てくる犯罪ミステリーでありながら、気持ちよく読めるし、ラストシーンではほのぼのとした気分にさせられてしまうという、素晴らしい作品だ。

物語の舞台となるのは、秋から冬にかけてのロンドン郊外。小説家として華々しくデビューしながら、その後挫折し、いまではゴーストライターとなったアメリカ人、スチュワート・ホーグが、イギリスロック界のスーパースター、トリス・スカーの回想記執筆のため、ヒースロー空港に降りたつ。ホーギーは私生活でも心に傷を負っていた。熱い恋から結ばれた女優メリリーとの離婚によって。だがそのメリリーもまた、芝居の公演のためにロンドンにやってきたのだった。二人はさまざまな想いを抱いて再会する。

一方、過去を語り始めたスーパースター・トリスは、かつて事故扱いされたバンドメンバーの死が、殺人に違いないと言い出した。確かにバンド関係者は皆ひとくせあって、過去を掘り起こされたくない人物ばかりだ。その死の真相を追ううちに、ホーギーは自分自身も命を狙われる怪事件に巻き込まれてゆく。

最後にあっというどんでん返しが待っているが、その激震のあとの余韻は、あくまでもせつなく、心にしみわたる。ロックスターとして成功しながらも、心のそこでは本物の愛に飢えていたトリス・スカー。少し不器用でもやさしく生きてゆこうとするホーギー。メリリーとの結末は……。



イラスト／中村亮

ひろばのコーナー



Dr.サカキの身の上相談

サカキ博士の悩みにズバリ答えを出してくれ!

先々月の人生相談の内容は「彼女と食事をした際、ピラミッドの謎（ナスカ絵の謎、モヘンジョダロの謎）の話をしたら嫌われてしまった」というものだった。これに対して熱心な読者より多数の投書あり。傾向としては、ふたつのタイプがあった。つまり、「話題そのものが悪い」とする考え方と「おもしろい話題なのに話し方がきっと悪いのだ」という考え方である。まずそれぞれの意見を紹介すると──。

〈最近の女は、ピラミッドなんかに興味はないのです。女を刺激する話題とは、ズバリ金！　そう、お金の話題です。財テクです。期限付き養老保険と公社債投信のどちらが利率がいいか、延々しゃべり続けるのです。こうすれば、必ず女はころびます。必ずころぶのです！　埼玉県・山口浩一〉

〈ピラミッドにしろナスカ絵にしろ、トレンディかつエスニックな話題じゃありませんか。最近の若い女は、食べ物や海外旅行の話にはもうウンザリしているのです。なにしろ〇〇誌の調査でも、理想の男性のNo.1は、考古学者。ワケのわからんことに熱中しているところがよいのだそうです。ワケのわからんことは、一層わからなく説明してあげなくてはありがたみが薄れます。あなたの失敗はどうやらそこいら辺にありそうですね。　札幌市・飯島佳久〉

う〜む、はっきり言って両方ともなかなか鋭いところを衝いているような気がするな。ひろコに相談したら「ケケッ！」と怪鳥のように笑って、飛び去っていった。まあ、いい。両方とも正しい意見なのだとしておこう。引続き5月号の解答をお待ちする。そう、必殺の「板バサミパターン」への対抗策である。

> Dr．サカキの身の上相談に名解答を寄せてくれた読者には、サカキ氏より感謝の記念品が贈られる。ふははは、楽しみに待っておれよ。

大江戸裏ワールド

中野豪



深沢美潮と迎　夏生のフォーチュン・クエスト・クラブ 第3回

やほ！　フォーチュン１の後書きに「わたしのマジックポイントを補充してくれるのは、皆さんのあたたかいお手紙です」みたいなことを書いたおかげか、続々と寄せられている、ありがたぁーいファンレターを紹介しますね。



ただいま好評発売中！　390円（税込）／角川書店



イラスト／迎夏生

といっても、わぁー……どれ紹介していいか困ってしまうくらい、わたしにとってはうれしくって涙が出そうな大切なお手紙なんだけど。まずは名古屋市の川村忠史君！　味のある漫画でちゃんとコマ割りまでしてくれて。迎さんが描いてない、ヒールニントの村長やミシュラン老人まで描いてくれてね。なんと自分の写真をくっつけて冒険者カードまで作ってくれました。そうそう、一緒に入っていたフォーチュンの歌ってのが大笑い（失礼）!!

女の子からのお手紙も多いのよ。トラップが大好きで、フォーチュンの夢を見てしまったという塩沢由子ちゃん、次回はクレイが活躍してほしいなって書いてくれた霧生雅子ちゃん、わたしと同じく空想の世界の人たちに手紙を書いたり、お話をしたりしたという宮本梨恵ちゃん、パステルが大好きという羽柴夕霧ちゃん、便箋５枚も書いてくれた島田祐子ちゃん……。あーん、書ききれないよぉ。と、いうわけで。フォーチュン２よろしく！



ぷれぜんと あんど いんふぉめーしょん

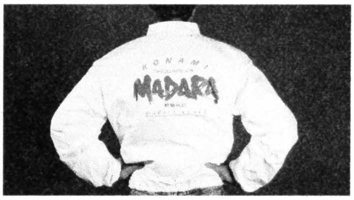
1 マンガで楽しむドラクエだ！

爆笑、爆笑、また爆笑！　ドラクエファンなら見逃せない、232本オール描き下ろしの「ドラゴンクエスト　4コママンガ劇場」が登場だ。この本を抽選で2名にプレゼント。商品のお問い合わせはエニックス出版局☎03-369-8978まで！



2 摩陀羅ファンにプレゼント

㊫ファミコンで大好評連載中の「魍魎戦記・摩陀羅」。単行本全3巻は買ってくれたかな？　コナミからファミコンRPGも出て、ますます絶好調だぜ～、てなワケで、すっかり気をよくしたスタッフが、なんとオリジナルスタッフジャンパーを5名にプレゼント！



3 「ガデュリン」の世界へ出発！

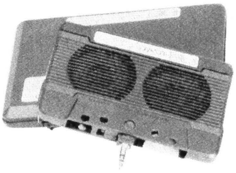
『ディガンの魔石』でおなじみの「ガデュリン」ワールドがスーパーファミコンゲームで登場！　しかもビデオ、ＬＤ、小説、ＣＤまで出ちゃうのだ！　そこで、ビデオ（ＶＨＳ）を5名に、2タイプのテレカを各5名に大盤振舞しちゃうのであーる！

商品のお問い合わせは、☎03-791-0938、㈱セタまでどーぞ、なのだ。



4 コレ、なんだかわかるかな？

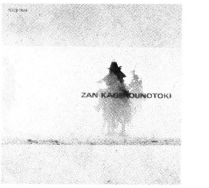
一見、カセットテープ。でもホントはヘッドホン・ステレオ用のスピーカーなのだ。ふぇ～、おもしろーい！　じつはコレ、ブラザー工業のタケル事務局からのプレゼント。抽選で、10名にあげちゃうぞ！　へへ、ラッキー！　非売品につき、友だちに自慢できるアイテムとなること、まちがいなしなのだ！



5 音楽が語りかける戦国の夢

ウルフチームの人気ＳＬＧ『斬～陽炎の時代～』のＣＤ、ミュージックテープが登場！　このＣＤとミュージックテープを、各3名にプレゼントしちゃうぞ！

商品のお問合わせは、☎03-587-9005東芝ＥＭＩまで。



左のマークのついている情報は、読者プレゼントつきです。応募方法は、この下の「応募の心得」をお読みください。

プレゼント応募の心得

「プレゼント＆インフォメーション」および「エキサイティング・ライブラリー」で紹介した読者プレゼント、どーだった？　キミのほしいモノはあったかな？　プレゼントの応募方法は、サルでもわかる簡単さ。本誌のとじこみハガキの希望プレゼント欄に記入して送るだけなのだ～。もちろんアンケートにも答えてね。しめきりは'90年6月7日だぞ！



投稿のススメ

ひろコは人の上に人を作らず。ボツでもメゲずに送ってくれば、きっといいコトありまっせ。あて先は、〒102東京都千代田区九段南4－7－16　市ヶ谷ＫＴビル　角川書店　コンプティーク編集部「ひろばのコーナー○○係」まで。コーナー名を明記してないハガキは、ひろコの手もとにたどりつけず、ボツになる可能性があるぞ！　大事な投稿を無縁仏にしたくなければ、あて先をしっかりね！

謎の未体験味覚調査探検隊!!

今月は、新潟県在住の青柳隊員からの報告ぢゃ。うーむ、スゴイ！

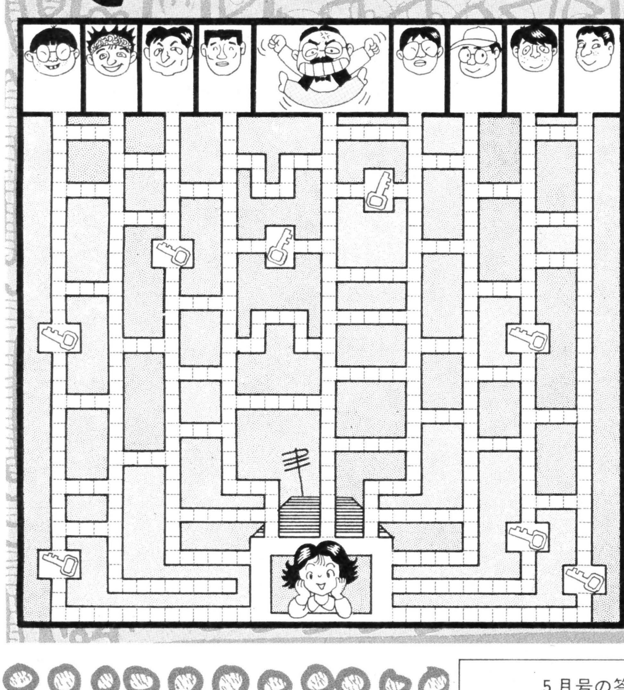
第3回調査対象 スパークショック



てなワケで、さっそくこのコーナーにも、隊員からの報告がドシドシ送られてきたのである。めでたいことよ。ま、順次発表していくとして、まず最初は青柳隊員推薦の「スパークショック」。シトラスジンジャー味はまだしも、プラムチリ味（！）とゆーのがエグすぎる。「ぴりぴり、うげげ」な味なのである。わかるかな？　報告書によると、青柳の友人が「こ、これは！まずいぞ！」と叫んだ「スパークリングコーヒー」なる伝説的逸品もあるとか。さすが新潟、あなどりがたし！

QUIZ

いま８人の若者が、女の子めざしてスタートした。同時に彼女の恐いカミナリ親父も出発。１コマ進むのに１分(鍵のあるコマも１分)かかり、同時刻に親父と同じコマで出会うとアウトになる。無事に鍵を取って彼女の家にたどりつけるのは誰かな？



今月はアミダ式時間差ツーショットゲームだ！

パズル／草野公平

5月号の答え／C－7

大江戸裏ワールド

中野豪

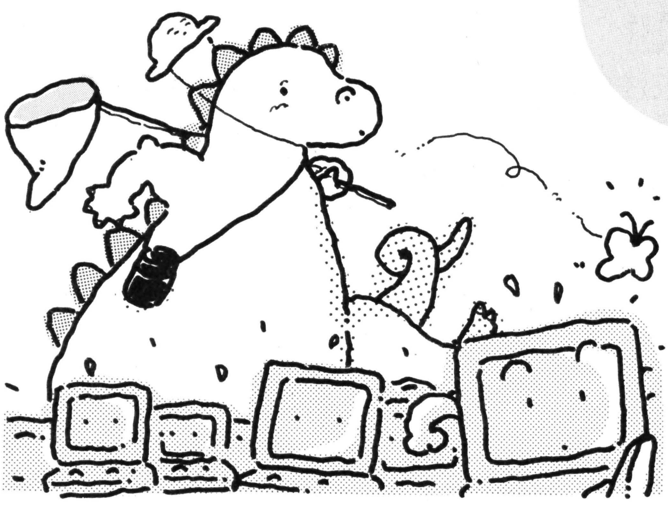


4月号プレゼント当選者

- 『ソーサリアン』テレカ
  広島県／岡崎勝ほか２名
- アッキーの犬の置物
  東京都／柳沢恒
- スターライト・エクスプレスのテレカ
  千葉県／滝谷修ほか２名
- 『大戦略』カレンダー
  富山県／竹内光隆ほか６名
- 『ルーンワース』テレカ
  北海道／志田泰範ほか９名
- 『魍魎戦記　摩陀羅』テレカ
  東京都／奥田恒之ほか４名
- Gの影忍
  島根県／岩崎益美ほか２名
- ガンダムセンチネル
  神奈川県／原田和彦

(敬称略)

コンプティークBBS 伝言板



早いものでコンプBBSも再スタートから丸一年。これも日頃アクセスしてくれるキミたちのおかげだ。そんなわけで今月は、コンプBBSの会員データを見てみよう。そうそう、このコーナーやコンプBBSに対するキミのアイディアや希望なんかも待ってるよ。なんといってもBBSの主役はキミたちなんだから。

再スタート一周年記念！ BBS会員データ大公開

コンプティークＢＢＳが再スタートしてから、今年の４月で１年すぎた。時のたつのは早いもの……といいたいとこだけど、まだ１年しかたってないの？　というのが正直な気持ちだ。ＢＢＳがすっかり生活の一部になっているからなあ。

コンプティークＢＢＳの会員数は、３月現在で1230人！　いったいいつの間にこんなに増えちゃったんだろ～。

そこで今月は、ＢＢＳをこうして盛り上げてるのはどんな人たちなのか、という興味深いデータを紹介しよう。

まずは年齢からどうぞ。

15歳以下	4.8%
16～19歳	42.6%
20～24歳	28.1%
25～29歳	13.0%
30～34歳	6.8%
35～39歳	2.6%
40～44歳	1.2%
45～50歳	0.2%
50～59歳	0.4%
60歳以上	0.3%

ＢＢＳって顔が見えないせいもあって、ふだんは歳なんて意識してないけど、こうして見るとやっぱり若い！　16～19歳が一番多くて、ほぼ半数が10代、という結果でした。

会員のみんなはどの辺に住んでいるのか、というのがつぎのデータ。会員数の都道府県別ベスト10をどうぞ。

１位	東京都	412人
２位	神奈川県	167人
３位	埼玉県	105人
４位	千葉県	86人
５位	大阪府	42人
６位	愛知県	36人
７位	兵庫県	29人
８位	茨城県	24人
８位	静岡県	24人
８位	北海道	24人



やっぱりというか、当然というか、東京が圧倒的。全体の３分の１を占めているのだ。関東地方をあわせれば、らくらく３分の２を越えてしまう。そんななかでちょっと意外なのは、北海道の健闘。電話代がたいへんだろうなあ。だいじょうぶなんだろうか。

ところで、会員がひとりもいない県って、あると思う？　じつはひとつだけあった。島根県なのだ。島根のみんな待ってるよ。

ちなみに、住所をもっとこまかく市区別に見てみると、会員のいちばん多い市がなぜか横浜市なんだ。

来月はボードごとのみんなのアクセス状況についてのデータを公開するから、お楽しみに！

アクセス番号は
03-730-4511

 イラスト／寒河江きみこ

コンプティークBBS会員規約

この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を利用する皆様に守っていただくことについて述べられたものです。

第１条(総則)

1 (規約の目的) この規約は、角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」を円滑に運営し、利用する皆様によりよく利用して頂くためのものです。

2 (規約の範囲と変更) コンプティークＢＢＳ上などにおいて、会員に対して随時発送される諸規定は、この規約の一部を構成するものとします。また、この規約は、会員の承諾を得ることなく変更することがあります。規約を変更する場合は、事前に会員へ通知するものとします。

3 (運営) 角川メディア・オフィスの所有する「コンプティークＢＢＳ」の運営は、コンプティークＢＢＳ事務局（以下事務局とする）が代行します。

4 (会員) 会員とは、この規約を承認のうえ規約の定めを守り、所定の手続きを経てＩＤを取得した個人のことです。

第２条(会員登録)

1 (会員登録の申込) 所定の申込書に虚偽のないよう記入し、事務局に提出することをもって申し込みとします。

2 (資格) 「コンプティークＢＢＳ」を利用するための回線使用料を自己負担できるか、もしくは保護者の同意を得ていなければいけません。

3 (申込の承諾) 提出された申込用紙をもとに事務局が審査し、必要事項に相違なき場合には、申込者を本ＢＢＳの利用権保有者とします。ただし、申し込みにおいて虚偽の届け出がある場合、過去に不正な利用により「コンプティークＢＢＳ」の利用を停止または失効されていることが判明した場合などには、会員登録の申込を受諾しないことがあります。

第３条(変更の届け出)

会員は、その氏名、住所、電話番号、その他申込書の記載事項に変更があった場合には、速やかに事務局に届けなければなりません。

第４条(権利の譲渡)

会員は、「コンプティークＢＢＳ」を利用する権利を譲渡または貸与することができません。

第５条(再登録)

会員は、事務局から再登録の要請があった場合には、これに応じなければなりません。

第６条(期間)

1 利用権の有効期間はＩＤ発行日より起算して１年とし、特に申請がない限り自動的に更新されます。

2 利用権取得後に虚偽の申請があったことが認められた場合、この規約に違反した場合には、無条件でそれ以降の利用権を認めません。

3 第２項の規定により利用権を失った場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が履行されるまで消滅しません。

第７条(解約)

1 コンプティークＢＢＳの利用権を放棄する場合、事務局に郵便通知によりその旨を通知していただきます。

2 前項の規定により利用権を喪失した場合において、その利用中に係わる会員の一切の責務は、利用権の喪失後も責務が利用されるまで消滅しません。また、無断で放棄し、他人の不正使用によりなんらかの損害が発生した場合には、第14条を準用することとします。

第８条(失効)

会員に次の各項に該当する事由が認められたとき、事務局は会員に通知することなく会員の本システム利用を停止することができます。

1 本規約の各項のいずれかに反する行為
2 コンプティークＢＢＳのシステムの破壊、あるいは運営を妨げるような行為
3 パスワードを他の会員あるいは第三者に故意に公開する行為
4 利用権を他人に譲渡、貸出、売買する行為
5 他の会員あるいは第三者の所有する各権利を侵害する行為
6 公的秩序に反する行為、または反するおそれのある行為
7 公序良俗に反する行為、または反するおそれのある行為

第９条(ＩＤ・パスワード)

1 (性格) ＩＤは会員個々に発行されるものであり、複数の所有は認めません。

2 (貸与) 発行されるＩＤは角川メディア・オフィス会員個々に利用権を認め貸与するものであり、利用権の喪失とともに返還しなければなりません。

3 (パスワード) パスワードは会員が自由に変更することが出来ますが、紛失・拒絶の場合は直ちに事務局へ届け出なければなりません。

4 (管理) ＩＤおよびパスワードの管理は会員の責任とし、第三者による不正使用等について、角川メディア・オフィスならびに事務局は一切の責任を負わないものとします。

第10条(利用上の注意)

1 会員は常に調和を保ち、コンプティークＢＢＳの運営を妨げることなく、これに協力しなければなりません。

2 会員は、角川メディア・オフィスの業務遂行の不利益となるような行為をしてはいけません。

3 コンプティークＢＢＳ内において、会員総体の利益となることを目的として記載された会員独自の著作物は、その創作者に全ての著作権を有するものとします。会員は著作権法第27条および第28条に規定する権利をも含むすべての支分権を、無償にて角川メディア・オフィスが出版物等に複製の上、第三者に販売・頒布・公表することにつき承諾するものとします。

4 前項の規定は、その会員がコンプティークＢＢＳの利用権を喪失後においても有効です。

第11条(記載内容の削除)

コンプティークＢＢＳ内において、会員が記載したすべての記載内容は、会員に通知することなく削除されることがあります。

第12条(保守)

コンプティークＢＢＳ事務局はＢＢＳのシステムを安全・良好に運営するために、その運用を一時停止し保守点検を行ないます。これについては事前に通知することを原則としますが、緊急時には予告する事なく保守点検を行なうことが出来ます。

第13条(変更)

コンプティークＢＢＳは、会員の同意を得ることなくシステムの変更をすることが出来ます。

第14条(損害賠償)

1 角川メディア・オフィスならび事務局は、コンプティークＢＢＳ利用により派生する会員の損害すべてに対して一切の責任を負わないものとします。

2 会員が本システムを介して他の会員あるいは第三者に損害を与えた場合、会員は自己の責任と費用をもって解決し、角川メディア・オフィスに迷惑をかけないこととします。

第15条(合意管轄)

会員と事務局の間で訴訟の必要が生じた場合、事務局の管轄裁判所とします。

第16条(付記)

この規約は平成元年３月８日より施行します。

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	㊞		
住　所	〒		
職　業		生年月日	(西暦で記入のこと) 年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	㊞		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。
おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

7月号は6月8日（金）発売

次号はRPG＆SLG大特集。ウィズV、大航海時代、ウルティマVなど、ビッグタイトル総登場。発売直前の天と地と、SLGライブ小説・天下統一の2大付録付！

EDITORS' VOICE



いま、パソコンゲーム版『天と地と』の製作が着々と進んでいる。ドキドキするほど面白いゲームになりそうだ。発売元は本格ＳＬＧにはじめて挑戦するコナミ。映画と共に６月公開を待ってくれ。(佐)

先月号に久木さんが言ってたけど、ほんといよいよ「ロードス島戦記」がアニメになるんだよな。ウレシイ〰〰。試写イベントにはぜひ皆さん参加して下さい。そして、ビデオも買って下さい。　(隆)

東京の寄席、末広亭に行く。おもしろかったのが川柳川柳（かわやなぎせんりゅう、と読むのかな）という噺家。ライブで見なきゃおもしろさがわからない、という山下洋輔みたいな芸人であった。(敏)

４月14、15日に奥只見に滑りに行く。そこで問題です。今シーズンは、これがワシの最後のスキーになるかどうか？　当選者の中から抽選で１名にワシ愛用スキーグッズを贈る。あて先は㊫スキー係。(貢)

とつぜん崩れた右の奥歯が、締切り前に痛む痛む。原稿の山を前に頭の中はチカチカ、夜も眠れぬ日が続き……締切りが明けて歯医者に行ったら、しかられちったい。でもいいの、今は幸せだから。(敬)

アメリカギャグアニメの王様、テックス・アヴェリーの作品集が出た。数十年前のものだが、パワーとテンションの高さはいま見てもスゴイものがある。全作品ＬＤセットなんて出ないかなあ…。(光)

佐藤編集長に対抗するワケではないが、私もマンションの管理組合の理事になった。しかも〝フロア理事〟だ。仕事だって、駐輪場代の集金や毎月の理事会出席などずっと高級なのだ。エッヘン！　(直)

告発しよう。４月号の浜田氏、５月の私の編集後記を書いたのは、Ｅ氏本人だ。つまり自分をほめてたわけ。自称〝清貧という言葉の似合う人格者〟だが、初校時に〝赤貧〟となっていたのは至言だ。(円)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Managing editor……角田貢士朗
Editors……平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors……圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　高橋恭　橋本理恵子
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポチ　堀川明美　松枝蔵人　清松みゆき　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　坂本正吾　小倉倫子　菊池武史　わきあかつぐみと冒険企画局　堀井旅士　WORKS　田中利昭　加藤　聡
Designers……高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜　力　望月亨一

コンプティーク

6月号

1990年６月１日

定価530円(税込)

編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見２－13－３
電話　編集部：03－221－9851
販売部：03－817－8523
広告部：03－817－8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977－6
Printed in Japan


Dragon Gym
お母さんの予想も虚しく
オーディションに通りました
田中陽子


YOUK

NICE MEET YOU !



◆衣裳協力 ジェーン・マーブル 03(468)0267
C・クルー 03(478)4033



●カメラ／木村卓也 スタイリング／一木昭子 ヘア＆メイク／下端吉範(DROP) コピー／北村真由美(ポチ)デザイン／沢田昭彦(TERRACE)担当／E

——レコーディングはいつ頃したの？
「12月です。この曲以外に、本当はデビュー曲の候補があったんですけど、最後にあがってきたこの曲に決まったんです」
——順調にいった？
「全部で４日間あって、最初の３日は全然声が出なくて、最後の１日でほとんど録っちゃった(笑)」
——それからずーっと忙しい毎日を過ごしてるわけだ？
「ハイ(笑)、もう１月からずーっとひきずりまわされてますから(爆笑)」
——１日のオフもなく？
「おととい海外から帰ってきて、昨日はお休みにしてもらいました。だから渋谷に行って」
——何をしに？
「ナンパしに。ウソウソ(笑)。お買い物です。中山美穂ちゃんがドラマで持ってたカバンがどーしてもほしくて、一生懸命探して買ってきました。コレです。コレ。カワイイでしょ？」
——当分ゆっくりできそうもないね？
「そうみたい。なんせホリプロの30周年記念タレントですから（笑)」
——期待はかなり大きいぞ、と？
「うれしいことです。でも、どーして私なんかが受かっちゃったのか不思議です」
——自信なかったの？
「ありませんよ！　私なんて田舎者だし、オマエが受かったら、誰でも受かるってお母さんにも言われてたし…。きっとアカ抜けてないのが、珍しくて合格させてくれたんでしょうね（笑)」

陽子テレフォン

埼玉 0429-93-0000
千葉 0473-22-0000
愛知 052-320-4000
大阪 06-310-1900
岡山 0862-71-2700



◀デビュー曲「陽春のパッセージ」は好評発売中！ もう聴いたか!?

PROFILE

★たなかようこ／本名・同じ。昭和48年12月12日生まれ。徳島市出身。161.5cm、45kg。B80、W58、H81。A型。★ホリプロＴＨＥ1989オーディションでグランプリ受賞。★ドラマ『トップスチュワーデス物語』（ＴＢＳ）『東京イエローページ』（ＴＢＳ）レギュラー出演中。アニメ『アイドルドル天使ようこそようこ』もよろしく。グリコ“アイスの実”や国際証券のＣＭも。

やっとこの日がやってきた！
越智静香

いやー、このまま春は来ないのかと疑いかけた日々もありました。夏だと思ってたら秋に、秋だと思ってたら冬に……。もう大人なんて信用できん！　と叫ぶ寸前、越智くんのデビューが、とうとう決定しました。4月25日「ONE MILEの片想い」で、ようやく越智くんは歌手としてデビューするのですっ！　パチパチ。ここまで名前もカオも知れわたってるっつうのに、いまさら“新人さん”だからおもしろい。

で、3月27日には『one mile alice』という写真集も出てます。これは、小田急線の全69駅をめぐって撮影されたというGOODなモノ。電車通学（春からは通勤か）が似合う越智くんにピッタリの素晴しい企画じゃない、と思ったら、角川書店出版でした。うーん、さすが！



▲『日本一のカッ飛び男』にも出てるよ～ん

まさに三拍子そろったアイドル
Babies

おとなりの越智くんと同じ日に同じワーナーさんから「EVERYBODY」でデビューするBabiesです。

美少女は1人いれば世の中明るくなると思ってたけど、3人束になってかかってこられるともう大変なもんである。ゴクミやら美紀ちゃん、直美ちゃんを生んだ「全日本国民的美少女コンテスト」でグランプリを受賞した小原光代ちゃんと、音楽部門賞受賞の豊田樹里ちゃん、演技部門賞受賞の星野朋美ちゃんを合わせて“Babies”。つまりルックスも歌もお芝居も、芸能にまつわる要素はすべてバッチリのアイドル三冠王なのである。



▲グリコ「ポップキャン」のＣＦは見たか!?

5年の軌跡を60分でおさらい
斉藤由貴

3月21日にリリースされた由貴ちゃんのライブビデオ『Yuki's Tour ONE・TOW』が、もっのすごーくいい！　と大評判である(意外だけど、由貴ちゃんのライブビデオって、これが初めてなんだよね)。1月28日に東京厚生年金会館で行われたコンサートを収録したもので、収録曲全13曲をセレクトしたのは、由貴ちゃん自身。「ＭＡＹ」など、由貴ちゃんを語るうえでは外せない曲のオンパレード。楽屋で行われたインタビューも入ってるし、買って損なし、4800円(税込）だ！

ふとふり返ってみると、今年で歌手デビュー5周年を迎える斉藤さん。年月の流れとは、まったく早いもんであることよ。



◀4月21日にはＬＤでも発売されました

守ってあげたい……いつまでも
田山真美子

3月29日に16歳になった真美子ちゃんは、記念すべきその日に、記念すべきファーストアルバム『瞳の法則』をリリースしました。全10曲、ピュアでやさしくて、ちょっとだけ不器用な真美子ちゃんの魅力がぎっしりつまっていて、あらためて“こんな女の子とつきあいたい”と深く強く思ってしまうことウケアイである。

返却が遅れたら申し訳ない、とレンタルビデオも借りられないくらい内気で、いまだにイベントではヒザがガクガクするほどキンチョーするというくせに、歌い出すと大スターの貫禄すら感じさせてくれる、不思議な頼りなげな真美子ちゃんが大好きさっ！



◀夏はイベントにバシバシ出るらしいでっせ！

スターへの道はラクじゃなかった
鈴木彩子

5月21日に「独立戦争」でデビューする鈴木彩子ちゃんは、17歳ながらなかなか気骨のあるヤツだ。仙台で育ち、16歳で歌手になることを決意し単身上京。アルバイトをしながら、ライブハウスで歌っていたそうである。けれど、東京人も甘くない。いくらかわいいギャルでも、気に入らなけりゃ平気で野次を飛ばす。そんな野次と怒号の中でも、彩子ちゃんは「バドミントン部でしごかれたから、うたれ強い性格なんです」とがんばった。そして、晴れてデビューの日がきたわけだ。くーっ、泣かせるじゃないの。苦労は必ずいつか報われるぜ！



◀デビュー曲は高見沢俊彦の作品である

久びさの新曲、おもしろいんです
パンプキン

ひっさびさのパンプキンの新曲が5月21日にリリースされる。「感じるんです」という曲で、実は事務所の先パイ・香坂みゆきねーさんのカバーである。

タイトルからもわかるように歌詞が全部“です・ます調”でなかなかインパクトあり。昔の歌謡曲って、やっぱりおもしろいよね、と思っていたら、意外にも作詩は松本隆。松本くんも昔はけっこう遊び心のあるヤツだったんじゃないのさ。

発売に先がけて、『志村けんのだいじょうぶだぁ』のエンディングで聴けますので、ぜひチェックしてみてくれたまえ。

それから、先日行われたファーストコンサートも、文句ナシの大成功だったよ。



▲香坂みゆきナンバーには名曲が多いよ

PCC祭り

PCエンジンとは関係ない。PCCとは、PONY CANYON CLUB。日頃のご愛顧に感謝し、ファンのために企画された祭りだぜっ！



この前代未聞、前人未踏のイベントが行われたのは、3月20日の18時から。

全国8カ所を、通信衛星で結んで、同時に行われたこのイベントは、北海道にいても、東京の状況がわかっちゃうという、現在の最新技術を駆使した、まさに21世紀のイベントなのである。



▲熱きヤローどもの声援に包まれ…

出演タレントをざっと紹介しますと、北海道は小高恵美ちゃん。仙台は演歌の新星・星美里ちゃん。東京のフジテレビには、CoCo、ribbon、花島優子ちゃんなど、乙女塾。原宿・KEYWESTCLUBには、里中茶美ちゃん、早坂好恵ちゃん、いいとも青年隊。名古屋は田中陽子ちゃん。大阪は関口誠人さん。広島は地元の斎藤満喜子ちゃん。福岡にはレモンエンジェル。おまけに、チェッカーズやアルフィーからはTELが入り、もうポニーキャニオンさんの人気タレント総動員だったわけです。



◀歌手デビューからわずか1ケ月だというのに、この堂々としたお姿

で、われわれ取材陣が出かけたのは、フジテレビ。「コンプティーク」には、まだ通信衛星がないので、この会場の写真しか撮れませんでした。すみません。

いまをときめく乙女塾勢は、イベントを見るたびに、大きくなっていくようで、この先がとても楽しみです。盛り上げ方や、アピールの仕方なんかも、すっかりうまくなって、お父さんも目頭が熱いというものである。



▲他のレコード会社もマネしましょう

そんな中でも、特にヒカッてたのがポワトリン花島優子ちゃん。歌うことより前に、演じることを覚えたせいか、自分の"見せ方"が実にうまい。コロコロ変わる表情も見ていて飽きないし、この日は気がつくと優子ちゃんを追っていたような気がします。



▲クイズ大会もあったりしてね

年末のオールナイトライブでは このテの"各地を結んで"って企画もあったけど、イベントで結んじゃうってアイディアはやっぱりすごい。地方のコと東京のコが、同じレベルで楽しめるっていうのは、地方の人間にとっては、サイコーにうれしいコトですからね。



▲ゴーバンズにも出てほしかっただす

ナマでいこうぜ！

田村英里子ちゃんの巻



デビュー1年目をこのうえなく順調にのりきった英里子ちゃん。アイドル界にはびこる「2年目のジンクス」をどうクリアしていくのだろうか……とそんなことは、いらぬ心配でした。3月21日からスタートしたツアー「Dream Pilot」を見れば、この人の実力が底なし沼のように奥深いということがわかったはず。

曲目は、先にリリースされたセカンドアルバム『Myself』の中の曲を中心に構成。ビックリだったのは、竹内まりや＆中森明菜の名曲「駅」をミゴトに歌い上げたこと。この曲はギャルたちにヒジョーに人気があり、たいして難しそうでもないので、誰もがカラオケでチャレンジするのだが、決して最後まで歌うことのできない、難曲中の難曲。それをあそこまで完ペキに歌われちまった日には、もう参りました、とシャッポを脱ぐしかあるまい。

もうひとつの見所は、大特訓をつんだと思えるダンス。いつのまに、こんなに動けるようになったんだ、とファンの皆さまも、目を丸くしておりました。

10月21日には、中野サンプラザでのコンサートもすでに決定し、やっぱりジンクスなぞとは関係のない英里子ちゃんです。



◀4月25日には新曲「Domino」発売



◀『東京イエローページ』レギュラーよ





◀声の伸びのよさは、いつきいてもホレボレです

◀ダンスはこれからの武器



◀2年目もぶっちぎりでGO！

New Disk

さよならは言わない！今までありがとう

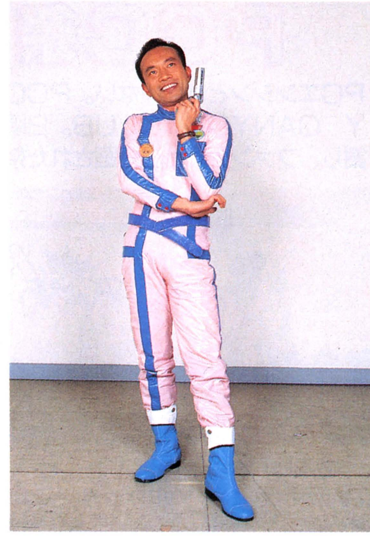
マンガの連載も終わり、我々を楽しませてくれたレモンエンジェルにも、ついに別れを告げるときがやってきました。4月5日には、原宿ルイードでラストライブが、21日にはラストアルバム『Don't say good-bye』がリリースされます。ラストだからとヘンに暗くならず、最後まで持ち味であるキュートでカラフルなポップさを大切にしてくれたのがうれしい。いつまでも明るく輝やいていてください。



▲解散後、ともちゃんはソロに、えりかちゃんはニューヨークでお芝居の勉強をするそうです。また会おうね！



河崎実の
イコちゃん撮影日記



竹中直人

『地球防衛少女イコちゃん ―大江戸大作戦―』の秘密!!

何も知らない人が見ても面白く、何か知ってる人が見たら100倍は面白い『イコちゃん3』。そのビッグな出演者たちと監督との間には、果たしてどんなつながりがあるのか⁉

世の老若男女、万人が見て絶対に皆「面白い！」と言う事を断言できるこの『地球防衛少女イコちゃん・大江戸大作戦』。本作のポイントは何と言っても目まいのするような出演者の顔ぶれである。下手な劇場用映画なぞ比較にならないこの豪快なキャスティングはすべて監督の私の我儘（わがまま）によって成立したのだ。今回はこのナイスな大御所たちとの私の関わり方の秘密を書こう。

２月７日、私は緊張した面持ちで東京府中にある大映テレビスタジオ第１ステージに入った。（イコちゃんは、大映テレビでＴＶ化の企画が進行している。それにはこの本作の売れ方次第なの。諸君、見てくれ！）なぜって、今回の出演者の中でも特に豪快なビッグ役者が一同に会するためである。まず竹中直人さんだ。彼は最近木之内みどりさんと結婚して大評判になったが、私と竹中さんは「加山雄三仲間」なのである。明るい青春映画研究家の顔を持つ私は日本一に限りなく近い加山雄三・若大将の超ファン。それも初期のソノシート、は誰も持ってない「若大将コレクション」が凄いぞ。竹中氏も自ら「君といつまでも」のカバーアルバムを出したくらいの猛ファンで、我々２人は会うたびに若大将の誰も知らないマイナーな歌を口ずさんでいるのだ。私とただ一人、加山雄三について対等に語れる人物、それが竹中氏なのであ



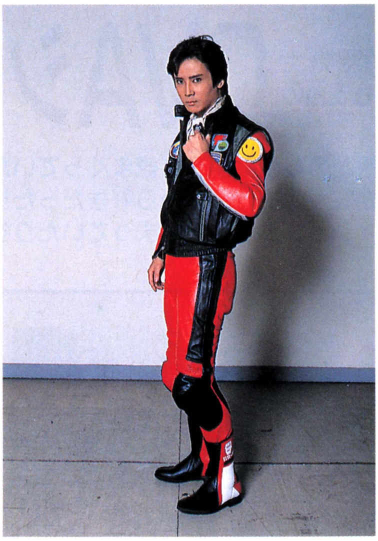
▲終始なごやかな雰囲気で進む撮影。ところで、竹中直人さんは土屋嘉男さんに似ているだろう？　それにしてもビッグな顔合せだっ



伴　直弥

もちろん製作快調


矢追純一


京本政樹

▲そのままでウルトラセブンのような京本氏はウルトラマニアで有名だ



る。この日も撮影の合い間には２人以外誰として理解不能の会話に終始していたのだった。

理解不能と言えば京本政樹氏も私と誰も理解できない会話ができる人物。彼とはこれは「ウルトラ仲間」であり、ウルトラマンのプロップ・コレクションで盛り上がってしまう関係なのであった。私がウルトラセブンで実際撮影に使用された国宝級のアイテムを有している事から毎日のように電話がかかってきて通常の人間には理解不能の会話､「ヘルメットのベースはクノー工業」「ゾフィーのマスクが新マンに」等と延々と話し込む間柄なのである。今回は監修もしてもらったが、彼の役柄「クラモト宇宙ステーション隊長」とは実はウルトラセブンにあっての名キャラ・クラタ隊長役、南廣さんに捧げるオマージュでもあるのだ。

そしてセブンと言えば中山昭二さん。'86年の『イコちゃん１』以来の登場だが、今は日光江戸村の専務。本当にこのキリヤマ隊長のおかげで本作は傑作となった。新東宝映画の『憲兵とバラバラ死美人』等のＢ級映画より私は大ファンで、いつもお会いするたびに緊張するが、その温厚な人柄は驚くほどである。まさに私の中の最高の「隊長」のキャラクターに、今は「長官」として出てもらっている。私は本当に幸せ者である。

さらに土屋嘉男さん。黒澤映画、円谷映画の常連。という事は日本の誇りの名優だ。この方とは一回インタビューした日、果てないＳＦやＵＦＯの話で盛り上がった人で、独特の存在感に私はすっかりシビれていたのだ。

同様にＵＦＯディレクターの矢追純一さんはモノを作る人間として敬愛すべき番組を作られてきた名Ｄ(ディレクター)。今回初めてフィクションに出られたのが俺の自慢だ。最後に『キカイダー』の伴直弥さん。東映ヒーローの中で私の最愛の方が、また本作を異常に気に入ってノッてやってくれた。以上の方々はつまり俺にとっての最高の人々なのである。これで面白くないワケないだろ！


土屋嘉男



▲日本の誇り土屋嘉男氏の代表作は数あれど、『ガス人間第一号』(東宝)が初心者にはオススメだ


中山昭二

▲ＳＦ映画史においてもベストの隊長はキリヤマをおいてない。日光江戸村に行くと会えるかもね



『地球防衛少女イコちゃん３　大江戸大作戦』は６月22日、バンダイより発売。10094円(税込)だっ

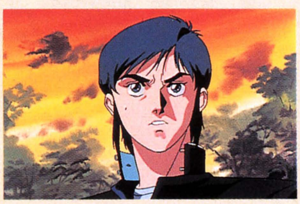


裏時空戦士
やまざき拓の
OVAシンドローム

一時期、特撮番組だのを鬼のように観まくっていた頃があった。勧善懲悪モノというのは話の筋立てが明快で、昔から好きだったりする。でもって、そのうちのいくつかはビデオライブラリーに収まっていたりするのだ。

強殖装甲ガイバー

じつはこの作品、4年前に1本完結ですでにOVA化されていたのだが、『少年キャプテン』の原作をうまくまとめきれずに消化不良になってしまっていた感じがあった。



◀光と影の戦いにまきこまれる若者の運命は…

今回の全6巻にわたるシリーズはその反省も踏まえ、観ごたえのある仕上がりになったと言えるだろう。原作の持ち味を生かしつつ、シリーズOVAならではのうま味を際立て、1巻ごとに盛り上げてくれるのが特徴だ。しかし作品そのものの性格は決して明るくはなく、むしろあちこちに影のあるものである。

ガイバーユニットと接触したがために、クロノスから狙われるはめになった主人公・深町晶と瀬川哲郎。自分たちの置かれた状況を周囲に、とくに晶のガールフレンド（？）であり哲郎の妹である、瀬川瑞紀に知られまいとするところがまず影である。



◀ドラマもしっかりできている。だからアクションが冴える

一方、ユニットをめぐってうごめく組織クロノスと、敵獣化兵「ゾアノイド」。これはもう言うまでもなく、ずっしりと重い影だ。そしてそのクロノスとガイバーとの戦闘は、まさに影と影とのぶつかり合いなのである。



◀全6巻。最近のOVAシリーズ化は、いい傾向だ



▶演出、作画ともレベルが高い。映像的にはほぼ完璧!!

この戦闘シーンはムチャクチャいい。とにかく動きがいい。1つ1つのアクションにこだわりがあり、思わず息を飲んでしまいそうになるくらいのカッコよさなのだ。また、敵の獣化シーンの描写も、なかなかスプラッタっぽい迫力があるんじゃないかと思う。

さらに二者の狭間で動く男、巻島顎人（ガイバーIII）の存在。この謎めいたキャラの存在が、物語の味をさらに深くしている。全体、この作品は各キャラの個性がうまく反映された出来になっていると言えるだろう。

戦いのドラマを巧みに演出した好作品だ。



●『強殖装甲ガイバー』全6巻各4635円（税込）以前に、スタジオライブで製作されたOVAのリメイク。なお、スタジオライブ製作版は、劇場公開もされている



アニメーションビデオ月間ベスト10

順位	品名	会社名
1	天空戦記シュラト　Vol.3	バンダイ
2	天空戦記シュラト　Vol.4	バンダイ
3	魔女の宅急便	徳間書店
4	アッセンブル・インサート（後編）	東北新社
5	新・キャプテン翼　第9巻	CBS
6	朱　色怪魔④　終章	W　C（ウォーカースカンパニー）
7	ダンボ　日本語吹き替え版	ディズニー
8	デビルマン～妖鳥シレーヌ編～	バンダイ
9	強殖装甲ガイバー　Vol.6	バンダイ
10	バブルガムクライシス7	東芝EMI

3月1日～31日オリコン調査

Newtype 攻略日誌㊸

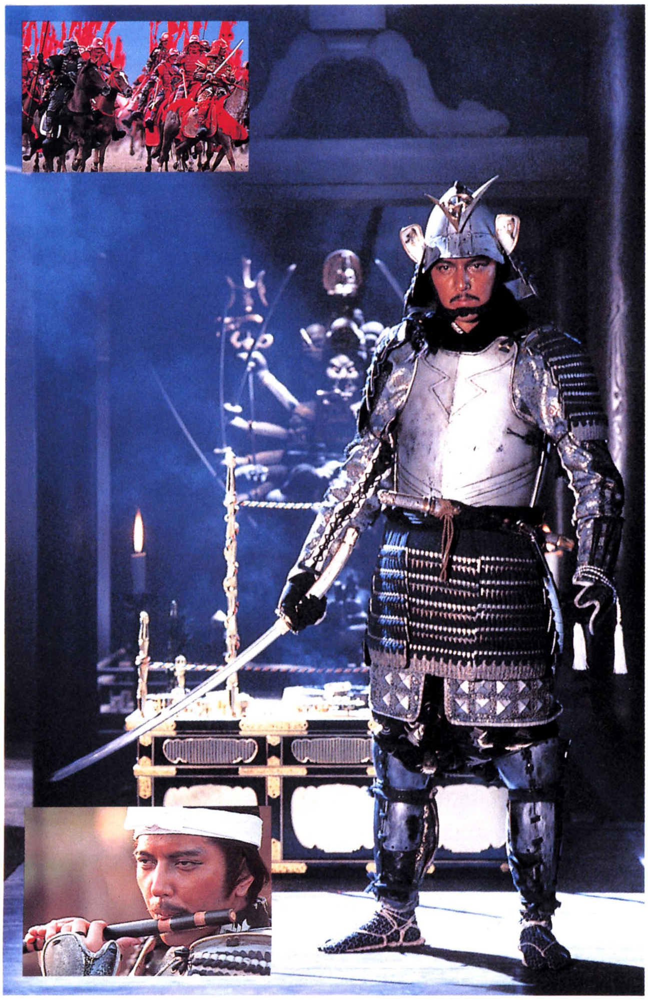
盛り上がりに盛り上がっております『機動警察パトレイバー』特集は、いよいよ黒い魔神グリフォンの登場だ!! さらに『パトレイバー』終了後の押井守監督の行動を追う。OVA化決定の『聖伝リグ・ヴェーダ』や『なつのひみつ』などの人気作家CLAMP、ふくやまけいこの最新情報も満載！ 話題のART探検隊のコーナーは松下進さんにズーム・イン。ふろくは菊池通隆描き下し、『天空戦記シュラト』レンゲポスターだよ♡



NEWTYPE6月号（税込定価410円大増ページで好評連載中！）菊池通隆描き下しB2ポスター、『ふしぎの海のナディア』『20面相におねがい』『くらら シェイク』オーディオ&ビデオカセットケースがふろくです！

天と地と SPECIAL 新感覚の時代劇『天と地と』

※『天と地と』は6月23日、東映洋画系でロードショー!!





▲ストイックな演技で、存在感のある榎木孝明の上杉謙信



▲謙信を慕う乃美（浅野温子）の存在は、本作の華の部分といえる

光と影、音と音楽を映像にたくみに融合させる角川春樹監督は、日本のリドリー・スコットだと断言してしまおう!!

僕が角川春樹監督の作品を初めて観たのは'82年の『汚れた英雄』だった。あるプロレーサーを描いたその映画は、それまで僕の観てきたどの日本映画ともちがっていた。静と動をはっきり区別した演出、ビスタ画面らしいレイアウト、音と音楽の使い方、そして画面の持つ透明感など、それまでの日本映画とは明らかにちがっていた。それは一言でいうならば、洗練された大人の感覚ともいうべきものだろうか。とにかく、それまでの日本映画は、貧乏たらしく、情に訴える物が多いように感じていたので、『汚れた英雄』のインパクトは強かった。ローズマリー・バトラーの唄う主題歌も、迫力あるレースシーンにマッチし、画面の高揚感を増加させていた。その後、『愛情物語』（'84）、『キャバレー』（'86）と作品を手がけ『天と地と』が４本目の監督作によるわけだが、それまでの３本に共通しているのは“日本を舞台にし、日本人を主役にしながらも、日本映画のように見えず、むしろ洋画のような印象を受ける”という作風だ。

特に映像と音に重点を置いたその作風は『ブレードランナー』（'82）や『ブラックレイン』（'89）の監督――リドリー・スコットのそれとよく似ている。

その監督が第４作目として『天と地と』という、かつてＮＨＫの大河ドラマでも放映された時代劇を手がけると知った時は驚いた。それは、西洋指向ともいうべきそれまでの作風と、いかにも日本的な時代劇が、うまく融合できるのかという危惧であった。しかし、完成した作品を先日観た限り、それはまったくの杞憂だったようだ。

四季折々の風景を、登場人物の心象風景のように使う構成も、ダイナミックな合戦シーンも、ある種の美意識に従って見事に調和していた。スクリーンという巨大なキャンバスを埋める、その絵作りは、かつての日本映画には見られなかった雄大なものだった。まさに、映像の贅(ぜい)を尽くした作品といえる。　（きしかわおさむ）

史上最大のVIP試写!!

その日、東京の映画館・渋谷パンテオンは、まさに日本の中心であった。その日とは４月４日。戦国ヒロイックファンタジー超大作『天と地と』の完成披露試写会が行われた日である。招待されたのは政財界、文壇、芸能界などなど各界の著名人ばかりだった。勢ぞろいしたその光景は、まさに壮観であった。その著名人を出迎えるのは角川春樹監督以下、榎木孝明、津川雅彦、浅野温子、野村宏伸、財前直見、夏八木勲、渡瀬恒彦の８人、VIP試写会にふさわしく盛装しており、その姿はさすが大スター！　であった。そして彼らを追うＴＶカメラの多さが、この超大作への世間の期待を雄弁に物語っていた。



▲かつての角川映画を彩った原田知世も、姉の貴和子とともに姿を見せた



▲この人は鈴木俊一。東京都知事だ。東京でいちばん偉い人なのである

撮影／倉部和彦

●『天と地と』特別試写会（東京６／７、14・大阪６／15・名古屋６／12・福岡６／７・札幌６／14）に5000名の読者をご招待。観覧希望者は希望観覧場所を書いて、本誌「特別試写」係まで!!

イキなカントク 實相寺昭雄の ナメてかかれ!

映画『ウルトラQ ザ・ムービー　星の伝説』の現場で、爆発のシーンをみつめる実相寺監督の顔は少年のように輝いており、すてきだった。実相寺アングル炸裂のこの映画は傑作!!



イラスト／塩見正一

ワダツ人のこと

さて、また『ウルトラQ　ザ・ムービー』の話だが、宇宙人には、ちょっと苦労した。以前、実らなかった『ウルトラマン・怪獣聖書』というシナリオで、遮光器土偶を活躍させていたのだが、その設定を、佐々木守と相談して、今回のものに復活させようとした。

ところが、林海象くんの『ジパング』では、矢張りその土偶が大挙して活躍する話になっており、公開の時期から考えて、二番煎じとなるので、そうそう土偶を画面で暴れさせるわけにもいかない、と頭をかかえた。

そこで、土偶からもう一段階メタリックなかたちへ、紋様をひきついで変身するように手数をふやした。

今回の宇宙人は海神から名をとってワダツ人としたが、古代に地球へ移住してきた種族ということになっている。古代の生活様式を守り、ひっそりと自然の恵みを享受しながら代々生きてきたが、突然その生活をかき乱され、ノアの方舟よろしくロケットで、また新天地を求め、宇宙へ旅立つという連中だ。

何も、兇暴なところがなく、戦闘的でもなく、地球へ同化していたのだが、乱開発が彼等の血を騒がせた、という話になっている。古代に移住し、地球上での生活が定着していたので、自らの宇宙人につながる血を忘れているものもいる。その血が目ざめるというのも、今回の話の大きなポイントだ。

まあ、こんな内容なので、土偶へ変身させるのがいい、と思っていたのだ。だから、あまり土偶のかたちに頼れないとわかったときは、ちょっと頭を悩ませた。埴輪(はにわ)の武人や水を汲む女のようなかたちにするか、全く『ウルトラセブン』流に、古代とか、設定にとらわれず新しいかたちをデザインするか、議論を百出させた。

その妥協点が古代紋様つきのメタリックな星人、というアイデアだった。そして、それを登場させることで決着をつけた。

ところが、林海象くんがクランク・イン半ばで現場へ遊びに来てくれて、土偶のことを話すと、

「いやあ、そのつもりだったんだけど、造型の問題もあって、遮光器土偶はあまり画面に出てないから、じゃんじゃん活躍させてください」

と言う。

「へえっ！」

それじゃあ、と思ったときは、メタリック星人のつくりものも完成しており、原案に戻すわけにもいかなかったので、二段階の変身をやることにした。

林くんに言われたこともあって、土偶の方の攻撃シーンも、ひとつだけ復活させることにした。

とにかく、ちょっとした試行錯誤の結果を、画面で見てください。

このワダツ人、土偶なり、メタリックなスタイルへ変身して、口から海水をもの凄い勢いで噴出させる、というのが武器である。

実際に、ノズルから水を噴射させては、という意見もあったのだが、特技監督の大木くんの案で、氷の槍をイメエジさせる作画の光線合成で処理することにした。

劇中では、遺跡を盗掘しようとする奴、大企業の観光開発の尖兵、測量技師などが、この氷の槍で身体を貫かれ、犠牲になる、という按配(あんばい)だ。

メタリックに変身した姿は、ちょっとセクシーに見せたいと思ったが、そうならなかった。

中には、うら若き女性のダンサーに入ってもらったのだが、

「何となくウルトラマンに似てる」

などとラッシュを見た友人に言われ、頭をかかえた。どこかで、ウルトラのイメエジを知らず知らずにひきずっているのだろうか。

地球人に同化している、という設定は『ウルトラQ』シリーズのキャッチ・フレーズのひとつでもある。故・金城哲夫くんが口にしていた「あなたのとなりに宇宙人がいる」という趣旨に沿っている。

いま、われわれの身の回りには、何を考えているかわからない連中も多いから、宇宙人は日本にもたくさん住みついている、と言えそうだ。ちょっと、宇宙人の正体を探るのがたのしみな時代にもなってきている。

CORDINATE/MINORU KAWASAKI LOGOILLUST/YUTAKA KONDOH

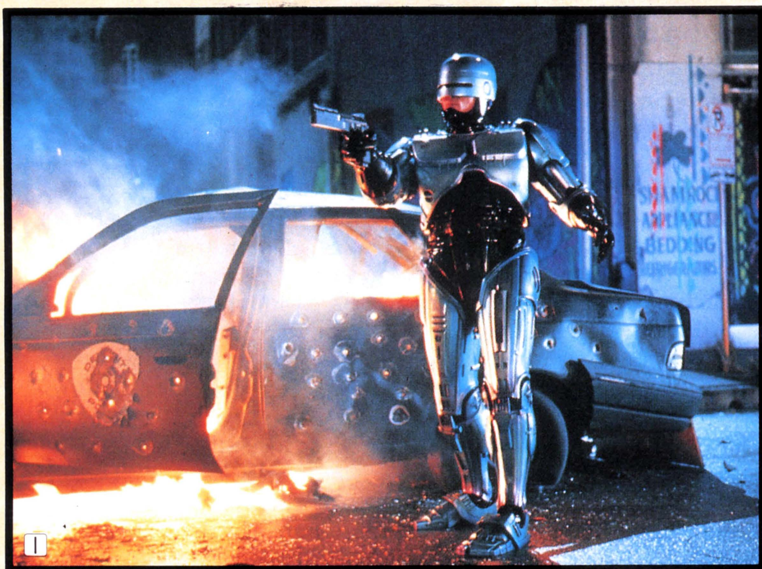
空想科学博物館

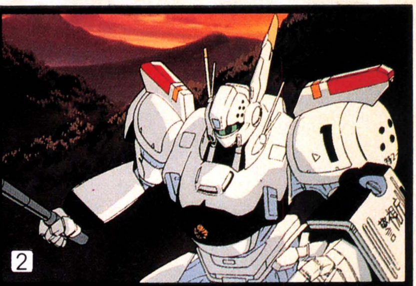
VOL.7

きしかわおさむ

忙しくて模型の箱が、もう部屋に山積み。中でも邪魔なのは海洋堂の初代ゴジラ。なんといっても箱の大きさが80cm以上もあるのだ。なんとかせねば…

フューチャー・ポリス









〔写真解説〕1『ロボコップ2』より。アメリカのデトロイトに本社を持つコングロマリット企業ＯＣＰによって開発されたサイボーグ警官、それがロボコップだ。7月中旬より公開が予定されている『ロボコップ2』では、“ヌー（核兵器)”という名の麻薬が流行し、その副作用として凶暴になる人間が続出、マーフィー（ロボコップ）は、その麻薬組織に挑むというもの。1作目では敵メカとして登場したＥＤ-209の他にも、敵方のメカニカルウェポンが登場するといわれている。監督は前作のポール・ヴァーホーベンから『スターウォーズ　帝国の逆襲』のアービン・カーシューナー、特撮はロブ・ボッティンから『フライ2』のクリス・ウェイラスになった。2『機動警察パトレイバー』より。写真はＴＶ版の第1話より。コミック、ビデオ、映画ですでにおなじみ。3『ドミニオン』より。士郎正宗の人気コミックのＯＶＡ。タンクポリスという設定が新鮮。4『未来警察』はＲＣＡコロムビアでリリース中。

ＴＶや映画では“警察物”と呼ばれるジャンルが安定した人気を保っている。『ダーティーハリー』や『ポリスアカデミー』など、シリーズ化されたヒット作もあり、毎年何本かが放映、公開される。

ところが、そんなに人気のあるこのジャンルも、ＳＦともいうべき“未来警察物”というと意外に少ない。

とくに映画などで描かれている未来の警察というと、その多くが国家管理機関として、どちらかというと市民の敵に回ってしまう場合が多いようだ。確かに法を守り、実行する警察は、それを行政指導し監督すべき政府がアブナイものだと、悪の手先のようになってしまうのも当然といえる。

でも、それはあまりにも安易な考え方で、最近では現在の行政レベルのまま、警察の未来を描く作品が増えてきている。

レイバーという大型ロボットの犯罪と戦う『機動警察パトレイバー』や、サイボーグ警官の『ロボコップ』、ハイテク犯罪に対抗する『未来警察』『ドミニオン』など、さまざまな警察像が描かれている。

人間がいる限り、犯罪はなくならないし、犯罪自体も高度なものが多くなり、警察もそれらに対処すべく、自然とハイテク武装していくにちがいない。

ただ、今も昔も、そして未来も変らないのは犯罪者を罰するのは警察ではなく、司法の手によるということだ。さらに、望ましいのは警察が市民の安全を守り、つねに正義の味方であって欲しいという部分。もちろん、単なるテロリストとか強盗が犯罪者というのも未来ではチト役不足の感がするので、それらに代る怪物や犯罪者の創造に製作者は力を入れてほしい。

これからも未来の警察を描いた作品は現われるだろうが、どの作品も成功する要因は、それらの警察が扱うであろう犯罪の独創性と対処する警察の魅力であろう。

3Dエキスプレス



▲品田冬樹をはじめとするビルドアップの原型。とにかく大きい、小さな机なら上が全部うまるぞ

今月は先月に引き続き『ゴジラ対ビオランテ』より“ビオランテ獣化タイプ”のキットの登場です。原型は映画のビオランテを創った品田冬樹。発売元は先月のゴジラと同様、大阪の海洋堂。写真は原型を写したものですが、製品はソフトビニール・キットで、予定価格は10000円ぐらいとのこと。今月は、この“ビオランテ”を2名の読者にプレゼント。希望者は本誌「ビオ係」まで!!

おのぼりさんツアー
BANANAの

奈良や鎌倉に負けるな！ 東京大仏　遠足ツアー



桜満開のうららかな春の日、そよ風に誘われて，行ってきました乗蓮寺（じょうれん）。知る人しか知らない、あの東京大仏をめざして。おのぼりさん御一行は、今月も東京の名所を探険でえ～いっ！

2カ月続けて、アメリカ生まれの最新鋭遊びに挑戦したので、今月は桜も咲いてることだし、こりゃ日本人やっててよかったねぇ、としみじみ感じたくなりました。んで、選んだのが東京大仏である。渋い？

場所は板橋区の赤塚。駅から出ると「ここって東京？」という空気が漂う。とにかくスゴイ。なにせタクシーが通らない。駅前の表示では「東京大仏の乗蓮寺まで徒歩20分」。取材班はこれでも都会人である。悪いが20分も歩けません。とりあえず、奇跡のようにやってきたタクシーにBANANAを乗せ、残りのスタッフはいつ来るかあてのないタクシーを待つ。来ない。タクシーどころか、車が通らない。本当に東京なのだろうか。

ようやくタクシーをつかまえ、乗蓮寺に向かえば、見えてきました、大仏さんの巨大な頭。予想以上に大きい。体重が32トン座高が8.2メートル、奈良や鎌倉の大仏とどのくらいちがうか知らんが、とにかくデカイ。

大仏とのご対面は初めてのふたりは「大きい～！」と素直な感想。けれど、みどりちゃんはお線香のニオイが苦手で、立ちのぼる線香のけむりから、必死に逃げていました。七福神が並ぶお堂（というのか？）を見学してたら「これはこのお寺にしかないんですか？」と相変わらずのボケぶりをかましてくれたのはめぐみちゃんです。七福神が珍しかったようだね。異様に霊感が強いカメラマン氏が「この中、イヤなカンジがする」と気味の悪いことを言うので、あわてて外に出て、絵馬タイム。それぞれに願いごとを書いてもらって、しっかり結んできたので、探してみてちょうだい。ただし盗まないように。

お腹がすいたので、食事をしようと思ったけど、店がない。おにぎりでも買って、花見をしようと思ったけど、コンビニがない。そこで、マネージャーの伊藤女史に買ってもらった大判焼きを、中学生の部活帰りのように路上で食べました。こんなのんびりした1日もときにはいいものである。



▲桜の妖精のように今月も美しいみどり嬢



◀さくらんぼのようにキュートなめぐみ



◀冒険家・植村直巳さんのお墓や、がまの鬼や、鬼ばばあもいました

撮影／江尻宏明

今月のおみやげ



◀乗蓮寺特製のお財布のような袋にサインを入れて3名様に。コンプ編集部「おのぼりさん」係まで

東京都板橋区赤塚5－28－3　東武東上線下赤塚駅下車徒歩20分　タクシーを利用するなら、となりの成増駅で降りた方が便利だと思うよ。



VIDEO



金剛寺美樹　えんどうみさ子　森山和美

▲この3人のほかにも「三井のリハウス」のCMでおなじみの茅野佐智恵ちゃん、シャープビデオの薬師寺容子ちゃん、「花王CM」の高橋りえちゃんも登場。

気になるCM美少女、イッキに登場！

TVから流れてくるCMを観ていて、出演している女の子がとってもかわいかったりして、なんとなく気になっちゃうことってあるよね。この『15秒のシンデレラ　CMの美少女たち』は、そんな女の子たちの中でも、とびっきりの美少女を集めたビデオだ。代表CMはもちろん、彼女たちの素顔に迫るインタビューも、もちろんバッチリ収録。

宮沢りえに続く'90年代のビッグアイドルは、このビデオに登場する女の子のなかから出る！　との噂もチラホラ。この話題のビデオを5名の読者にプレゼントしちゃおう。希望者は本誌「15秒のシンデレラ係」まで。



◆大陸書房　30分　1980円（税込）

銀幕見聞録

J・ピトカ、K・ビグロー、E・ズウィック。3人の新進監督の新作を紹介する。聞きなれない名前だが、いずれもパワフルな演出を期待できる新人たちなのだ。スピルバーグもルーカスも、初めは新人だった。彼らの今後の活躍に注目！　だ。

ダービーファン必見！　ツキまくる男の夢物語
『のるかそるか』

♠「いや～痛快！　競馬場に行きたくなったよ、ホント。ぜんぜん期待しないで見に行ったけどこりゃ、ひろいものだった」

♥「リチャード・ドレイファスは、ギャンブル狂のおじさんがピッタリね。恋愛しているより馬券買ってるほうが似合うもの」

♠「客の会話を録音するのが趣味の、タクシードライバー仲間(デビッド・ヨハンセン)がダービーの大穴情報をキャッチ。ドレイファスが、



◀「ツキまくる彼は最後にドーンと大勝負に出るが…」♠



▶「アメリカの競馬場は陽気でメチャクチャに楽しそう。行ってみたくなる」♥

その馬に50ドル賭ける！」

♥「それが700ドルになって、次に賭けると2500ドル！　とツキっぱなし。私たちも一緒にギャンブルしている気分でワクワクしちゃう」

♠「大穴、大穴とツキまくる男の１日。そこに女房や友達がからんできて……」

♥「手に汗にぎる、クライマックス！」

♠「脇役たちも個性派ぞろいだしね、女房(テリー・ガー)、馬券売場のおっさん、借金の取り立て人、ミステリアスな中年女　彼等のキャラクターをきちんと描いている点もいい」

♥「たった１日の出来事で、こんなにおもしろい映画を作っちゃうなんて、スゴイ」

♠「監督は、これがデビューのジョー・ピトカ。ＣＭ業界では超有名で、ペプシのマイケル・ジャクソンのＣＭも作っているんだって」

♠「な～る。あの歯切れ良さは、ＣＭのノリね」

新米婦人警官が大活躍のサスペンス
『ブルースチール』



◀「ホラー映画の女王からアクション界の女王への転身(!?)のカーティス」



▼「せっかく捕えた犯人も証拠不十分で釈放に」

♥「ジェイミー・リー・カーチスが新米婦人警官で登場。そういえば、女性のポリス・アクションて、今までないんじゃない」

♠「ウーピー・ゴールドバークの『危険な天使』とか刑事ものはあったけど、警官で、しかも主人公という設定はないような気がするね」

♥「初のパトロールの日に、いきなり強盗。いきなりドンパチですものねぇ」

♠「ガンを持つ手がふるえたりする。彼女が生身のヒロインだから、かえって緊張感があるね」

♥「すぐ犯人が割れて、あっけなく逮捕されちゃうじゃない。あ～ら、どうなるの？　と思ったら、この後がコワイ！」

♠「精神異常者の犯人が、これでもか的に彼女につきまとう。この辺から不気味さがグングン上昇してくる。監督はこれがデビューのキャスリン・ビグロー。オリバー・ストーンが大抜擢しただけあって、女性とは思えないパワーがある」

♥「監督は女性なの？　だからベッドシーンの演出に妙なリアリティがあったのね。女性をよくわかっている、という感じがしたわ」

♠「ヘエ～ッ女の目で見るとそうなるのかね」

♥「これも、ひろいもののＢ級アクションね。ハラハラドキドキが楽しめるもの。こういうヒロイン大活躍ものを、もっと作ってほしいわ」

♠「犯罪都市、ＮＹ．には女性警官も、よく似合うしね」

南北戦争で戦った黒人兵たちの悲劇
『グローリー』

♥「ううっ思い出しても涙が出そう。こんなことがあったなんて知らなかったわ。歴史の事実を知るという点も映画の持つ良さなのね」

♠「南北戦争で結成された黒人志願兵たちは、フォート・ワグナーの戦いでめざましい働きをしたけど、ほとんどが戦死している。連隊を指揮したショー大佐（マシュー・ブロデリック）は、実在の人物で当時25歳。今も、彼等の記念碑がボストンにあるんだって」

♥「黒人兵たちは戦場に行きたい！　と心から願うでしょう。あの頃（1863年）は戦場のほうが、彼等にとって幸福だったのね、きっと」

♠「反抗的な兵士を演じるデンゼル・ワシントンは、さすがオスカー(助演男優賞)を受賞しただけあって、存在感がビシビシ伝わってくる」

♥「主役のブロデリックは、正義感がいっぱいだけど、若さゆえの気負いや頼りなさを持つ主人公を、よく演じていたと思うナ。まだ25歳で軍を指揮するとしたら、それが現実でしょうね」

♠「黒人兵だから靴も軍服もなかなか、支給されない。戦うことでしかアイデンティティを見



◀「『アナザー・カントリー』の美少年ケイリー・エルウエスも共演」♥



▶「ベトナム戦争の死者５万人、南北戦争は70万人だったという」♠

い出せない彼等を見ていると切なくなる。ややドラマチックに描きすぎてるきらいもあるけど、実話だから、すべてを納得させてしまうね」

♥「そう。こんな事実があったということ、それを再現してくれたことに素直に感動できるわ」

♠「たかが100年前でも、あれだけの差別があった。今も黒人監督スパイク・リーが、差別をテーマに映画作りをしているのも当然なんだろうなァ」

のるかそるか

ふとしたことから競馬で当てた男。その金を次のレースにつぎこみ、また大当り。そして、最後のレースで大勝負に…。／東宝洋画系で公開中。

ブルースチール

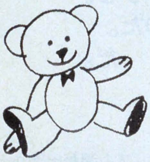
子供の頃からの夢だった婦人警官になったメーガンは、強盗射殺をきっかけに、連続殺人事件にまきこまれる。／渋谷東急他で公開中。

グローリー

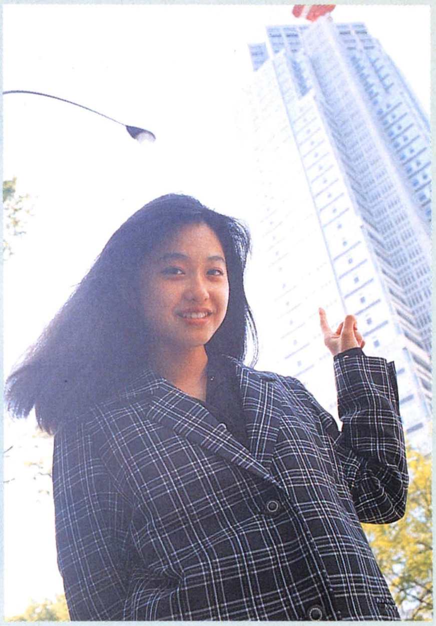
南北戦争たけなわの1863年。北軍に初めて黒人連隊が結成された。指揮官は志願した白人青年ショー大佐だった。／東急松竹系で公開中。

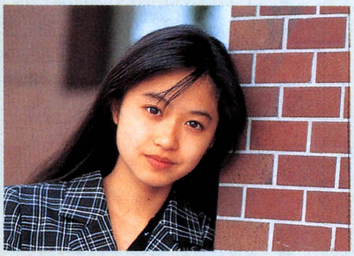
小川範子のおてこらせ日記

NORIKO OGAWA



フランスまで行って　腰に注射を打たれたのは誰？





▲フランスの第一印象は？「汚い」(笑)。タバコの吸いがらや犬の○○○だらけだったそうです

11日間のフランス滞在を終え、日本に帰ってきたばかりの小川範子です。今回は、アルバムのレコーディング、ビデオ、ジャケット撮影と、なかなかハードに動きまわっていました。

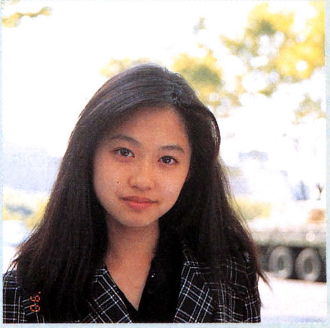
それでですね、情けないことに、2日目にいきなり風邪をひいちゃいまして、熱は出ないんだけど、のどが真っ赤にはれちゃったんです。まだレコーディングは残ってるし、早いうち、病院に行こうってことになって、日本人のドクターの所に行きました（仏語がまったくだめなもので)。ところがその病院っていうのが、ぜんぜん病院じゃない。中世のビルをそのままマンションにしてある、すごく高級な建て物で、エレベーターなんて、映画に出てくるような手動のモノ。待ち合い室だって、消毒液のニオイなんてしないんです。フカフカの敷き物とフカフカのソファーと、暖炉なんてあって。診察室に入ったら、デーンとステキな机と椅子があって、そこに向かい合うんです、まるでインタビューみたいに、この分だと、服を脱がなくても、お話しだけで薬をもらえそうだなーって思ったけど、甘かった。「炎症止めの筋肉注射をするから、そこに寝て」と言われたのが、歯医者さんにあるような、椅子がベッドにもなるもの。えっ腕じゃないの!?　と思ってたら、おしり、というか腰、腰ですね。ブスッとやられましてもう痛くて歩けなくなっちゃいましたよ。

その注射が効いたのか、レコーディングは無事終了。けど、原地のスタッフの方たちとコミュニケーションをとるのはなかなか苦労しました。最初のうちは、世界語学探険ってカンジ。私もがんばって、簡単な単語は覚えたんですけど、1日にいっぱいつめこむので頭がパニックになって、仏語で寝言を言ってたくらい。

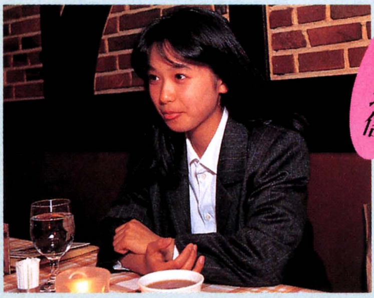
アルバムの方は、『彼と彼女』というタイトルになると思います。「彼と彼女」って曲が収録されてるんだけど、これがちょっとイイんですよ。マザコンの男のコに恋をした女のコの曲で、お母さんに嫉妬したり。どんな女も恋の前では平等よ、というカンジの。作詩は川村真澄さん、作曲はアルバムのアレンジをしてくれたパトリスさんです。

ビデオの方は、16歳の女の子・小川範子のフランスの1日という雰囲気で、歩いたり買ったり、食べたりしてます。結局、本格的なフランス料理は食べずじまいだったけど（シーフードばかりで）やっぱりパンがすごくおいしかった。エスプレッソやカフェオレも大好きになりました。

新しい事務所の件では、ずいぶんご心配をかけてしまってごめんなさい。東京宝映さんには、10年と10カ月お世話になりました。私の中で、ひとつの区切りみたいなのがあって、10年間学んだ学校を卒業して、そこで学んだことを、新しい世界で生かしていけたら……と考えました。もっといろんなことに、自分のサイクルでチャレンジしていきたいんです。新しい事務所は〝ブルック　カンパニー〟といって、社長はおなじみの麻生さんです。ファンクラブもこれまで通り続けていきます。小川範子はこれまで通り、これまで以上にがんばりますので、皆さんにもこれまで通りに応援していただけたなら……と思います。



◀仏語を始めようかな、と思ってる範ちゃん



読者通信

新生範ちゃんをパワーアップして応援！

オーストラリアにフランスと、多忙な春休みを送った範ちゃんも晴れて高2。夏のツアー「彼と彼女より」も決定しました。7月23日・名古屋、25日・東京、31日・大阪です。チケットはすでに発売中！　詳しくは☎03-464-1277(ファンクラブ）できいてちょうだい。

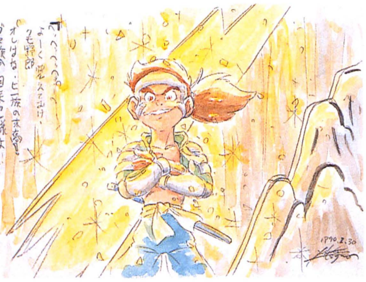
仏録音のシングル、アルバム＆ビデオそれにコンサートに備えて、アルバイトに励もう！　くじけそうになったときに必要な生写真をプレゼントします。今月は〝新生範ちゃんに望むこと〟が課題。ま、範ちゃんへの手紙なら、何でもいいけど。コンプ編集部「ボンジュール範ちゃんⅡ」係まで。今回着ているジャケットもお母さんのお手製だよ。

撮影／江尻宏明

※今月のラッキー野郎は後藤勉他、5名。幸せだねえ

OVA 無国籍チャンバラ忍法OVA登場!!

『天外魔境』



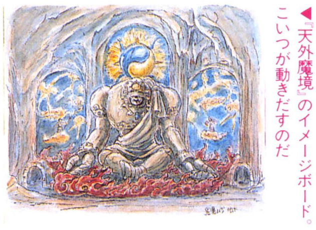
▶義賊・自来也。見よ、この不敵な面構え。たいした冒険野郎なのだ

ＰＣエンジンでおなじみ、『天外魔境』のOVAがこの夏、ついに発売されることとなった。そこで、レッドカンパニーの総帥にして監督でもある広井王子氏に、まず製作にあたってのコメントをもらった。

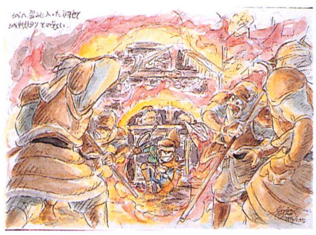
「アニメとして見せることは、ゲームとも小説ともちがうと思います。そこで、映像としてカッコイイもの、痛快無国籍チャンバラ忍法活劇をめざしてみました。今度はファンの皆さんに、アニメとして十分、楽しんでもらいたいですね。よろしく！」

さて、気になるストーリーだが、主人公自来也が白鷹城の秘宝“ヒルコ”に目をつけたところから始まる。この自来也、珍しい物大好き小憎！　天下のお宝マニアなのだ。ところが、“ヒルコ”を狙う者は他にもいた。邪神斎率いる紅蜘蛛党だ。“ヒルコ”の秘密を知る城の雪姫をめぐって、さらに江戸の隠密・大蛇丸たちが入って、糸もつれての大乱闘!!　自来也を助けるのは雲切の親分と1000人の仲間。さて、雪姫の運命は!?　そして“ヒルコ”の秘密とは――。

バツグンのストーリーを一流のスタッフがOVA化。これこそ、お宝だーっ。



◀『天外魔境』のイメージボード。こいつが動きだすのだ



▲こちらもイメージボード。メチャクチャな戦いが、楽しみというものである

CASSETE スポーツ中継にも、BGMがある

'90西武ライオンズ　選手別応援歌

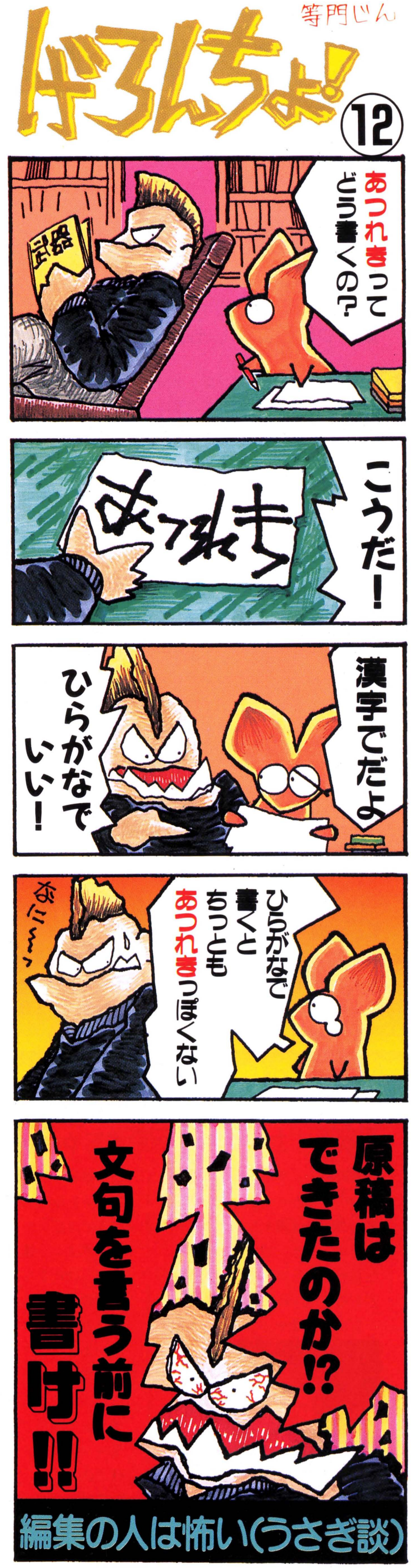
ＴＶからは、いろんな音楽が流れてくる。ドラマにはＢＧＭが入り、ＣＭはもう、音楽目当てで見る人もいるくらい。そんな中で音楽に無縁なのはニュースとスポーツ中継、という感じであった（教育テレビを除く）。

ところが、スポーツ中継もプロ野球となると、これが案外、音楽に満ちている。そう、内野自由席や外野席の応援団が打ち鳴らす、あれだ。有名なのは広岡監督当時のスワローズを応援していた「東京音頭」であろう。そして最近は、選手別の応援歌なんて、芸の細かいものも聞こえてくるようになった。

その応援歌をちゃんとした演奏でやり、売りだそう、というわけでこの世に出てきたのが、このテープだ。西武ライオンズの主力選手の個人応援歌が、ちゃんとコーラス入りで録音されている。実は日本コロムビアから読売ジャイアンツの個人応援歌集も発売されている。さすがはセ・パ両リーグの人気チームだ。もっとも、この世の野球ファンのすべてがこの2チームをひいきにしているわけではない。「俺のチームのも出せっ」という人もいるだろう。このテープの売行き次第で他チームのものも出るというから、そういう人はとりあえず、これを買おう。



▲『'90　西武ライオンズ選手別応援歌』ポニーキャニオン　52分　1500円（税込）ステレオ録音　全31曲を収録



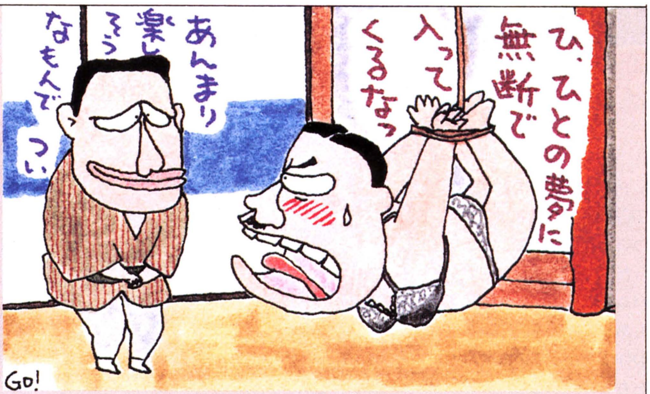
◀私にも書けない(E)。私にも書けない(直)。半分書けた(敬)。※ちなみに軋轢と書きます。

小田嶋隆の

新妖怪百物語

夢八の巻

**キミの夢には、常連はいるだろうか？
もし、同じヤツが何度も出てくるようなら、
気をつけろ。もしも、そいつが……。**



夢、といっても私は「ロックンローラーになりたい」だとか「一戸建ての家に住みたい」だとかいう意味での夢の話をしようというのではない。

世間の人々は、たびたび「夢」について考え、「夢」を語り、「夢」についての歌を歌ったりしている。特に武田鉄矢や渡辺美里はそういうことが大好きであるようだ。が、一人の学究の徒として、私はそのような行為にはまるで意味がないと考えている。私は、仮にも学問の道に生きる男だ。いじましい世間の連中が頭の中に蓄えている実現できない未来の幻でしかない「夢」なんてものにかかずりあっているヒマはないのである。

むしろ、学問的に見て重要なのは、寝ている時に見る夢である。夢には、いまだに謎が多い。なにしろ、どうして人間が夢を見るのかということにさえ定説がないのである。

諸君も時々は夢を見るだろう。そして、その夢は、良い夢であったり、悪い夢であったりするだろう。

私も夢を見る。しかも、私の場合、宮沢りえとホテルにしけこんでいるような優れた夢しか見ない。そう、私は強力にして強引な夢シナリオ作成実現能力を持っているのである。であるから、私は目をさましているのが大嫌いで、おかげさまでここのところまるで仕事が進まない。

が、そんなことはこの際どうでもよろしい。

学問的に見て大切なのは、夢を見ていない時に我々が何をしているかということだ。

誰にでもまったく夢を見ない夜というのがあるが、そういう時、人は何をしているのか。

実は、他人の夢に出演しているのである。であるから、宮沢りえぐらいの有名人になると、他人の夢に出演することに忙しくて、まったく夢を見ないようになってしまうのだ。

で、ここが大切なことなのだが、他人の夢の中で強要されている役柄がひどいものであった場合、その人間は大変に疲れて目覚めることになるのである。たとえば、最近、りえちゃんがやつれて見えるのは、実は私が、夢の中でりえに疲れる行為をさせているからだったりなどするわけだ。すまない、りえ。今夜はもうあんなことはさせない。

さてさて、そろそろ、妖怪「夢八」について述べなければならない。

夢八は、キミの夢を見る。しかも、その夢の中で、キミに本当にひどい役柄を負わせる。たとえば夢八の夢の中で、キミは二千回のヒンズースクワットを強いられ、腐った玉ねぎを食べさせられる、と、朝目をさました時、キミは腹の調子が悪く、足腰がガタガタになっている。

それだけではない。夢八は、キミの担任の教師の夢の中にキミを送りこみ、そこで悪行の限りを尽くさせる。当然、教師はキミを憎むようになる。

それだけではない。夢八は、そうやってキミについて様々な夢を見て、さらに様々な人間の夢の中にキミを送り込みながら、キミが十分に弱った時に、最後のトドメとして、キミの夢の中に現れるのである。

諸君は

「どうしてこんなヤツがオレの夢に出て来るんだろう？」

と不思議に思った経験はないだろうか。

きっとあると思うが、そいつは実は「夢八」なのである。夢八は、キミの夢に出演して、キミの夢のシナリオを書き換えて、キミの頭を狂わせるのである。

たちなみに、「夢八」という名の由来は、「そいつの夢を八回見るとその人間は死ぬ」という言い伝えから来ている。

実は、こんなことを言っている私は、すでに宮沢りえちゃんの夢を七回見ている。で、彼女が夢八だったらどうしようと思っている。

夢中腹上死。私は恐い。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会

正統派オナペット・小沢奈美ちゃんV2!!

春の朝　イチモツ握って夢うつつ……暖かなこの季節、朝ふとんの中で目覚ましのオナニーをしていると、ついつい再びうつらうつらしてしまう。ああ、とても心地が良いことだなあ…。

フォーッフォッフォッ、お遊びは終わった。それでは今月も楽しいチャート解説に移ってみようではないか。



▲浅野しおり『レイプ狂い4・獣輪』(アリスJ)　暗い瞳がチャーム・ポイントが!?　スタイルはかなり良い

まずはV2達成の小沢奈美。強い、ひたすらに強く、そして文句のつけようのないほどルックスもスタイルも良い。樹まり子のような脂ぎったいやらしさには欠けるが、「こんな可愛いのに何でここまで」という、オナペットの原点ともいうべき要素をキッチリ押さえているのが強味であろうか。いろんな娘でこいてはみたが、最終的にはやはり原点に戻る……オナニーとは、どこか人生に似ているものだ。

8位(初)の庄司みゆきは、「人の良いヤンキー娘」というふぜいがたまらなくオナ心をそそるDカップギャル。あえぎ顔やフェラ顔が今ひとつブスっぽく、そこがまた何ともリアルで抜き心地は満点。もう一歩スコーンと突き抜ければ、第2の樹まり子になる可能性も秘めている。要注目の有力株であるぞ。10位(初)の浅野しおりは、武田久美子と中村由真を足して2で割ったようなギャル。性格の暗そーなところが吊端は好きである。



◀庄司みゆき『引き裂かれたランジェリー』

順位	先月	GAL
1	1	小沢奈美
2	2	樹まり子
3	4	木田彩美
4	3	松坂季実子
5	7	田中露央沙
6	5	鮎川真理
7	6	高倉真理子
8	(初)	庄司みゆき
9	10	早見瞳
10	(初)	浅野しおり

テクノポリスソフト
新作ゲーム情報

mity —ミウィ—

第2回

画：富士参號（がふじさんごう）



今秋発売のアドベンチャー・ゲーム「ミウィ」の広告まんがです。内容に関するお問い合わせは直接、本文中のテクノポリスソフトあてにお願いします。



今月の迷キャッチ!!

●茨城県那珂郡・柴田充陽　う～ん、キャッチだけ聞くと、じつにフェムリューがカッコよく思えるんだけどねぇ。しかし、無論そんなわけはないのだ。でも、きばって翔(と)んでる姿がけなげ！

迎先生に 直撃インタビュー



Q あっれー？　なんでガルラスーン神とイアティルス神に両目があるの？　時間神のウィル・ポーを創るときに片目ずつ使ったのでは？
神奈川県伊勢原市・ブルー＝ノ
◎という鋭い質問が来てしまった。このウィル・ポー創造の話は去年の８月号の「ルーンワース設定資料集」で紹介したんだけど、しっかり読んでたのねえ。



おたよりちょーだい!!

今月はキャッチ、直撃インタビューとも、なかなか鋭いのが届いて、おかげさまで楽しませていただきました。あなたの迷キャッチや質問への回答が迎先生のイラストで味わえる、この２コーナー。来月以降もぜひぜひ、この調子でのご応募を！

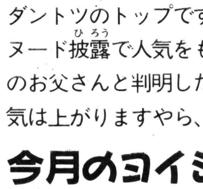
人気投票のコーナーも、毎月累計で結果を発表していくので、各キャラのファンは愛の１票を忘れずに。なお毎月抽選で５名にテレカをプレゼント中でーす。

〈あて先〉〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル月刊コンプティーク編集部「ルーンワース倶楽部」係

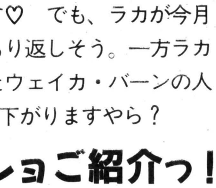
♥RW人気投票♥

ウィル・ポー様の人気はあいかわらずで、ダントツのトップです♡　でも、ラカが今月ヌード披露(ひろう)で人気をもり返しそう。一方ラカのお父さんと判明したウェイカ・バーンの人気は上がりますやら、下がりますやら？

今月のヨイショご紹介っ!!



▲兵庫県揖保郡・岡部仁美
上のイラストが真実の姿さっ



▲愛知県東加茂郡・式部雅人
男どもの争奪戦まちがいなし

BEST 10

1位	ウィル・ポー	60票
2位	ラカ	43票
3位	チャバル	22票
4位	フェムリュー	5票
5位	ウェイカ・バーン／ガルラスーン／火神ジェイガム／地神ゲンパダル／カルシュ	各４票
10位	イアティルス／コロンコ／リーンファのみなさん	各３票

♥RUNE WORTH CLUB♥

ルーンワース倶楽部

このところとってもシリアスな『RW』だけど、今月はラカのヌードは見れたし、ウィル・ポーは悩ましいしで、倶楽部への投稿ハガキがにぎわいそう。キミも送ってくれよな!!



▲富山県婦負郡・流ひかる　今月は表紙でも中でも大活躍のウィル・ポー様。その性格の悪さがウケてます！



▲東京都杉並区・ちくりまJOJO　How To Winが終わったので、コミックの乗っ取りを企んでいる極道くん!?



◀岩手県岩手郡・遠藤暢子　オールマムお姉さまったらすごい迫力♡　ああ、もっとしかってぇ〜〜!!



▲神奈川県川崎市・尾山太郎　ピンポーンッ！　4月号までの時点で予想してきた人は、このほか3名いたんだよ



▲千葉県船橋市・久原義弘　どわーっチャバル、ちがうぞ！　そのツボはそうやって使うもんじゃ……オーイッ！



▲石川県輪島市・β-acha　なんだかとっても変だけど、でもかわいい気もする〝ちゃばる人形〟の登場なのだ



▲千葉県船橋市・結城信彦　コロンコだってあやうく食べかけたチャバルのことだ。ありえる話だ、うんうん……



▲東京都大田区・拓弥秋　最近チャバルと食欲を切り離して考える人が少ない。彼だって悩むことぐらいあるぞォ



▲鳥取県米子市・ルーンマスター　ルーンワースに出てくる神様って美形が多すぎて、困ってしまう……♡



▲熊本県熊本市・池永春生　4月号では名前をまちがえてごめんよ、鼻水くん。これにめげず、また投稿してくれ



▲東京都豊島区・らんす　やっぱりこの方ですよねぇ。みんな、人気投票ではゲンバダル様を応援しよう

今度の燈台守は迫力がちがうぞ！



8月号につづく！


これを登れってかーっ!?
燈台守は燈台のそばから離れられんのだ
くらくらーっ
へっ ほっ
ひーっ
じ〜り
じ〜り
ごくろうさん!
パタッ
ゼェ〜
ゼェ〜 ハァ
み… みずっ
水〜〜〜っ!!
ゼェーッ
ゼェ
みっ!?
ガチャーッ
よく来た! チャバル王子
俺が三の島の燈台守ニムラだ!


ザザ
ハッ
ハッ
ハアッ
ハッ
こっちだ チャバル王子
ハア
ハア
ハッ
ドサーーッ!


また
来るからね！
いつでも入信
歓迎だよん♡
バイバーイ♡
ウィルっ…
ウィル・ポーめ…
ハッ
ハアッ
ハアッ
ハアッ
ハアッ


もうおそい
オスト・ラコン神は
まもなく目覚める
ふ
ちぇーっ
またまた
勧誘失敗
かあ
ほんとマジメなんだから
ウェイカ・バーンって！
だもん
いいお父さんに
なれるよね
ラん
ばっ


八百年あなたを
見てきたのは
ボクだけ
時間だけは
どんな者にも
平等に訪れる…
あなたをその
八百年の呪いから
解けるのは
ボクだけだよ
ボクを信じて…
ス…


アルカバイの王子が
邪魔しなければ……でしょ?
ウィル・ポー…
おまえは事あるごとにチャバル王子を助けているらしいな
それはイアティルスの命令か!?
イアティルス…
あの人もそれなりの考えがあって何かやってるようだけど…
そんなの僕には関係ない
イアティルスはもうあなたを受け入れない
あなたは光の中に立つことができない


ヒューーッ
そう！おまえの言うとおりだとも！
私はあの日から私自身の全てを捨ててオスト・ラコン神に尽くしてきた…
アルカバイを裂いたあの日からな！
世界中のリーンファに説いて歩いた何年も何百年も
オスト・ラコン神復活の伝説をリーンファの村々に残し
信者を集め神殿を築いた！
その伝説を信じて八百年後の今こうして世界中からリーンファ達がこのライワット渓谷に集まってきている！
あとはオスト・ラコン神の復活を待つだけ…


この八百年の間
オスト・ラコンに
全てを捧げてきた
あなたが
今…
何を望む?
私の望みは
ただひとつ!
ラフ
オスト・ラコン神の
完全な復活だ!


八百二十七歳の誕生日おめでとう
…………!
ウィル・ポー……!!
かってに私の部屋に入るのはやめろと言った!
いいかげんに…
願い事は?ウェイカ・バーン


キィ…
パタン…
誕生日おめでとう
ウェイカ・バーン

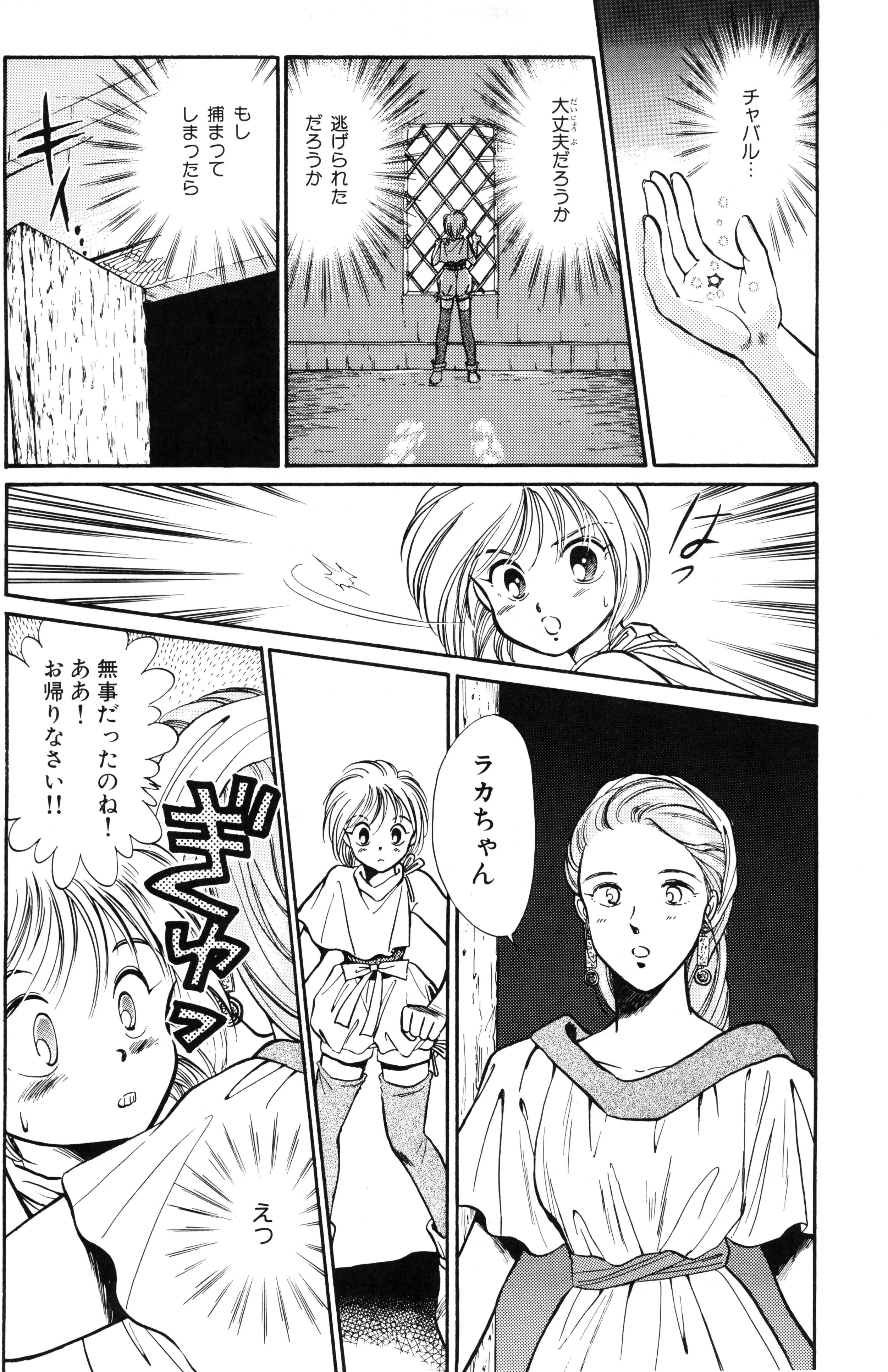

そして…私達みんながウェイカ・バーンさまをお慕いしているわ
だからラカちゃん何も心配することないのよ
ホラ見て！
この服ねウェイカ・バーンさまがお選びになったのよ
デュナと同じようにあなたの髪にはこの色がいちばん似合うんだ…って！
こんなことで泣けちゃうなんて…
くやしい!!


えっ?
で…でもそれはしかたなくてじゃないか!
えーと
お母さんは飛べないあたしをかばって……だから…
デュナは親友の私にも話せないことがあったらしいけど…
でも…
あなたのお父さまをとても愛していた…
そしてあなたのお父さまもあなたとデュナを心から愛してらっしゃる…
それはわかるの

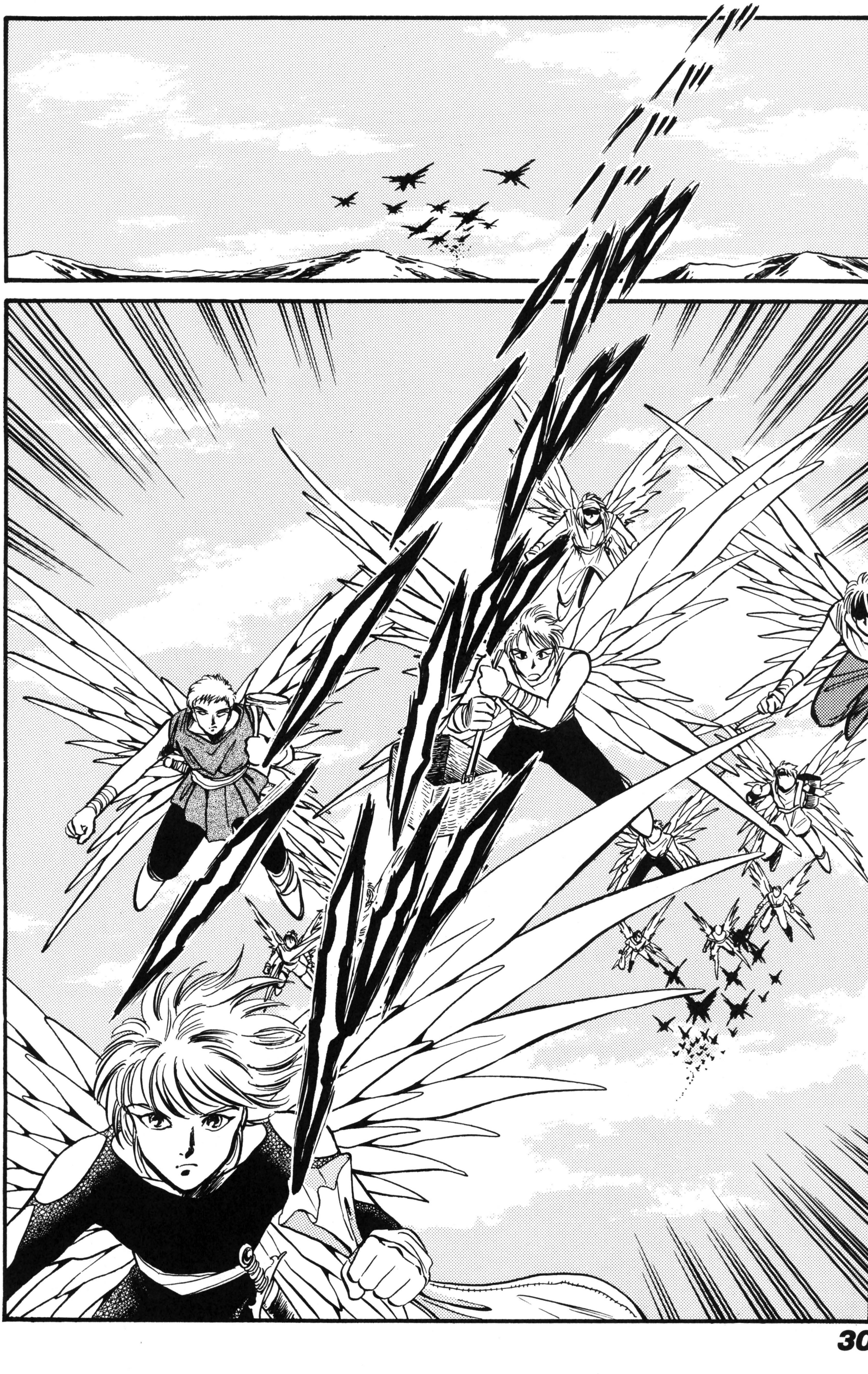

あら
うそっ!
あたし達を追い出しといて……
なんで捜すの!?
追い出した?
そうよ! サザだってさんざんあたしをいじめたじゃないの!
ラカちゃん落ち着いて!
カゼひくわ
……デュナは
あなたにちゃんと話してなかったのね
ブクブク
デュナは自分から谷を出たのよ



あ…
あんた誰？
ぱっ！
おばさん
憶えてない？
おとなり
だったでしょ
サザの
母さんよ！
とにかく！
まずおフロね
着がえも
あるのよ
…でも
ほんとうに
よかったわ
チャポ…
デュナのことは
残念だけど…
あ…
ウェイカ・バーン
さまから
うかがったわ
デュナと私は
親友だったの
リーンファが
仲間と離れて
暮らすのは
並大抵のこと
ではないわ
ゴシ
ゴシ
デュナはもともと
丈夫なたちでは
なかったし…
あなたが
帰ってきてくれた
だけでも
みんな喜んでるの
ゴシゴシ
みんな？
そう…
二人がいなくなって
私達みんな
何日も谷中を
捜したのよ


チャバル…
大丈夫だろうか
逃げられただろうか
もし捕まってしまったら
キイ…
はっ
ラカちゃん
無事だったのね！ああ！お帰りなさい!!
ぎゅっ
えっ


大漁大漁♥




カルムーン帝国北方辺境
あっ
父ちゃん見て！
リーンファだ！リーンファが来たよ！
あじゃー
また食料をねらってきよったな！
ブヒッ
早いとこ村のもんに知らせんと！
パカッパカッ
パカッパカッ


でも
ラカが…
こないのか?
おいていくぞ
でも
ラカが——
ライワットへ
いくのなら
こっちが
近道だがな
それを先に
言えってば!
ホラ
コロンコ
遅れるな!



ヒラリンッ
コラーーーッ!!
羽根ヤローッ!!!
ヒュウウウウ
ライワットってどこなんだよーーーっ!!!
教えてけよなーっ バーローッ!!
燈台守!あんた知ってるか!?
すかっ
!!!
これは俺の遠隔影像だ
三の島はまだ先だ
さあ一緒にいこう


ダメだ これは普通の火じゃない！
あいつから離れなくては消えませんよォ！
翼はリーニファの命だあっ!!!
わちっ!
やむをえん…
ひとまず谷に徹退するぞ！
待て！
逃がすかっ!!
ぜっ!
ごっ!



ルーンワース
星の勇者
その眼差し…キ・ケ・ン♡
Rune Worth
Rune Worth, is that the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.
1989 © T&E SOFT
迎　夏生
世界設定／T&E SOFT
第11話　リーンファの谷



言っちゃ何だが
ゲームより面白い…よ！
SORCERIAN
悪魔に魅いられた花
一本木蛮
サイレントメビウス
麻宮騎亜
銀河戦国群雄伝ライ
真鍋譲治
宇宙英雄物語
伊東岳彦
イース
SWORD MASTER
ソード・マスター
羽衣翔
ゲーム＆ファンタジーファン必読のコミック誌！
月刊
コミック
コンプ
6月号
絶賛発売中！
毎月26日発売
角川書店

番外特別編「トップをねらえ！」



ナンテコッタ電波

ミミミ読者のコールをピピピとキャッチ！ ナンテコッタ電波の２回目だ。いきなりだがハガキをもっとくれよな、そうま先生が原稿オトした時に23P全部ハガキで埋めつくす予定だから。しかし恐怖の連休進行だとゆーのに、そうま先生ってばマイペース。担当の島ちゃんはストレスで爆発寸前、な〜んてこった!!



▼埼玉県 小川 実くん
色つきハガキ、どーもありがと。これからもヨロシク



▼三重県 浜田陽一くん
ぷりちーな身体に秘めた実力。だから主人公なのです



▶神奈川県 福田 崇くん
来ると思ったぞコンナやつ。似合うもんね

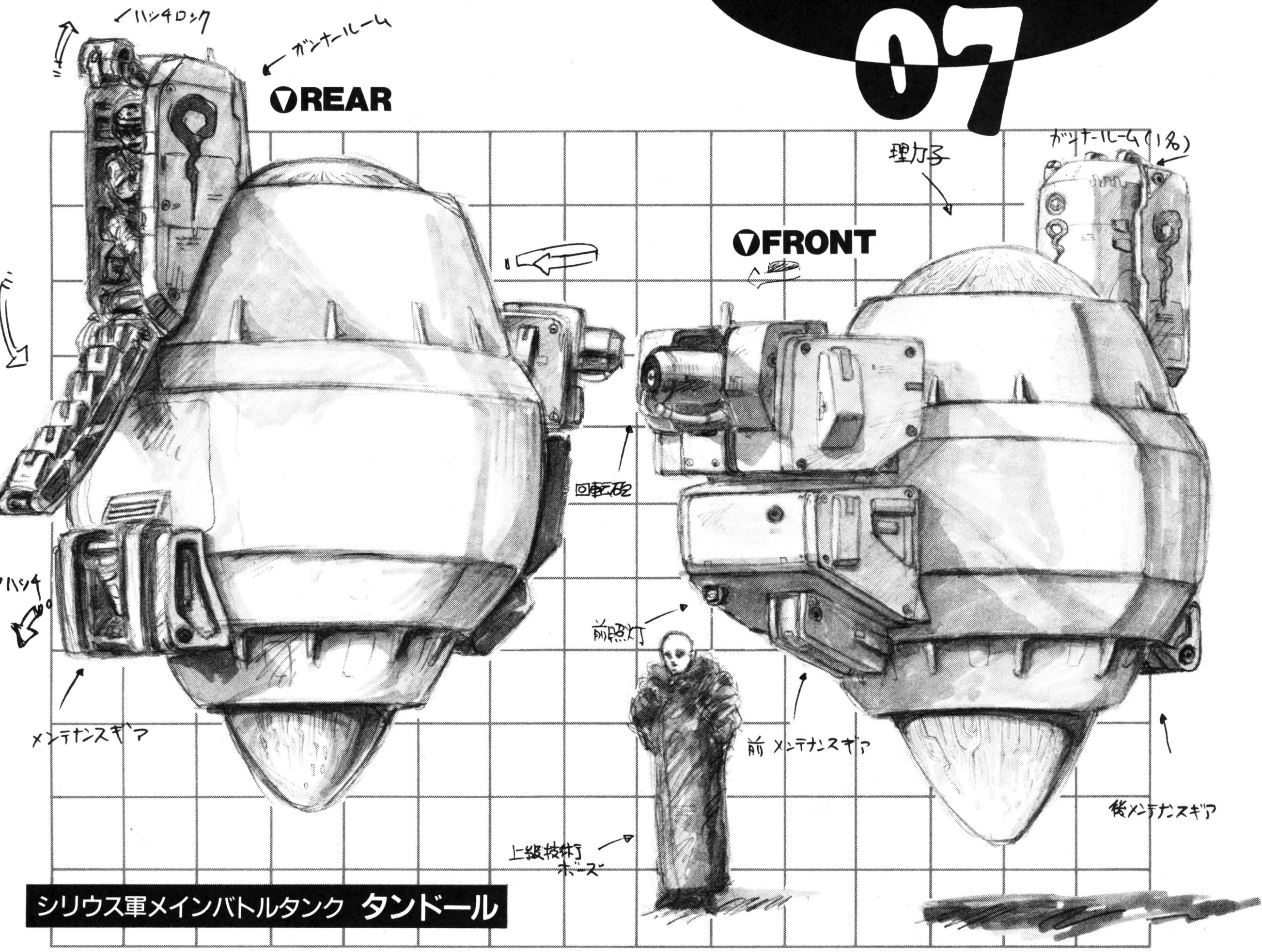
お便り発信待ってるゾ！

あて先は 〒102 千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集「ナンテコッタ電波」まで。

 ※次回採用分にはコンプリートガンバスターを進呈！

SIRIUS BATTLE-TANK

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 07



シリウス軍メインバトルタンク タンドール

シリウス軍メインバトルタンク「タンドール」は、シリウスでももっともポピュラーなタイプの単座の浮上戦車である。他のシリウスメカと同様に理力子を中心に置いた外観の構成は、地球の戦車を見慣れているわれわれから見ると非常に珍奇な物とうつるが、その攻撃力はけっしてあなどれるものではない。

たとえば、地球側の主力戦車である一式中戦車(改)と比較して見ると（シリウスのメカニックは、操縦者の理力がかなり性能その他に影響を与えるため、純粋なハードウェア同士の比較が成り立たないが、今回は一応もっとも標準的なシリウスの一般兵が搭乗したとしての比較である）巡航速力では一式が489キロメートル／時、タンドールが255キロメートル／時で一式のほうが優れているが、ヒルクライム性能ではタンドールのほうが上である。これは理力によって浮上飛行するタンドールと、GEM（グランドエフェクトマシーン、対地上効果装置。一式の場合は地上ギリギリを高速で移動することによって発生する力で浮力を得ている。後ろ向きに走るベンチュリーカーみたいな物）である一式の基本的な飛行原理の相違によるものだが、それと同時に両軍軍部の戦車に対する思想のちがいがよく分かっておもしろい。

移動性能においては一長一短な両者だが、砲の威力ではどうか？　これは圧倒的にタンドールのほうが上である。単純に、着弾点の物理的な破壊力の数字だけで比較すると、倍近い差が認められる。地球側の常識から見ると、あんな小さい砲にそんな性能が潜んでいるとは信じ難い話である。(これに限ったことではないが、シリウス製のハードウェアはいつもエンジニアたちの頭痛のタネである。さすがは魔法物理の成果であろう）もちろん、この戦車砲の優れた点は破壊力だけではなく命中性能や速射においても一式に搭載されたラインメタルの砲と射撃管制装置より、多くの点で勝っている。

タンドールを初めとしてシリウスの戦車は本星以外では目にすることができない。そのデータも、いまだにすべてが公開されてはいない。地球側は、あまりにもマシーン兵器の再生に入れ込んでいるために地上兵力の現状を軽んじているのではないだろうか。

朝目新聞４月１日版朝刊より抜粋

設定協力／今南二、AIN SYSTEMS

謎の覆面コーチ！　その正体はいったい誰だ（笑）!!



次号7月号の第8話「地獄の特訓！はばたけマリナ白鳥のごとく!!」に大ボケキーック!!



私たち人類のすぐ目前に──
目前!? どこどこ?
……う…
うちゅうの…宇宙の危機がせまっているのよ
宇宙の喜々…?
ハヤミマリナッ あなたねっ
いつまでもそんなことやってると人類が滅亡するのよ
わかるっ? みんな死ぬのよ
!
エアロック
カチッ
しぬって?
スズりんやジュンちゃんも?
そうよ!
地球の人もシリウスの人も?
そうよっ!
これですこしはおとなしくなるでしょ
ふう…


でもなんでいきなりパイロットに？
それは……
こんななのに
あなた達の乗ったグレートガンバスターの戦闘データをコンピュータに入れてみたところ
パイロットとしてほぼ適正と出たわ
ちなみにエルトリウム中枢コンピュータの図
データで最大過重30Gを記録している
ようするに――
これだけがんじょうな人間ならグレートのどんな動きにも耐えられると出たからよ！
ぼ〜
うーん
こいつなんか似ている…
ももしやっ！私の主人公の座をねらってるんじゃむねもでかいしスタイルもいいし
でも私なんかよりずっとあぶなそうだけど…
かわんねーよちーとも
もう一つ聞きたいんですけどなぜ凍結艦隊のエルトリウムがこんな所へ？
一番の問題はそこよ！
ポ〜ズがいっしょ〜



●自転車に燃える！ そうま先生にお便りを!!↓宛て先は「ナンテコッタ電波」を見るベシ!!


ビイヨョョョ
へ?
ガンッ
キュー
バシュッ
とろいっ!
でも
がんじょーね
さすがは選ばれただけのことはあるわ
ああ マリナがいっちゃった


はあ〜〜〜っ それにしても でっかい 通路〜〜〜
ジャイアント馬場が5人肩車してもまだあまりそ…
ぐかー
ぼ〜〜っ
でもいったい なんだろう こんな所に つれてこられて
みんなを助けたから ごほうびになんか くれるのかな〜〜〜？
ビィヨヨヨ
あっ
じゅんちゃん むかえが来たみたいだよ
う〜〜ん あと5分〜〜〜
ユサユサ
ビィヨヨヨヨ



グレートガンバスター
何をしている
早く中へ入れ！
えっ!?
で でも
この中には
修学旅行の
みんなが…
安心しろ
生徒達は
ちゃんと
トライオンに
送る
さあ
早く来いっ
!!
くわっ
あっ
はっ
はいっ！
こらっ マリナ
素直に返事
するんじゃない
わよっ
え〜〜っ
だってェ〜〜


旧科学の亡霊が……
いきなり出てきてなにをほざくかっ
旧科学の遺産のグレートガンバスターと大型宇宙戦艦
これがあれば我々はもう勝ったも同じだ
黙れ!
我がエルトリウムは地球帝国艦である
したがって銀河連邦 シリウスどちらの勢力にも荷担しない!
そんな横暴なっ…
つべこべ言うのならぶっとばすぞ!
言っておくがこの艦の戦力をもってすれば
この宙域の全艦船どころかシリウス星ごと一瞬のうちに消滅させられる力をもっているということをおぼえておいてもらおう


ゴゴゴゴゴゴゴ
相変わらずの手ぎわの良さですね――
おおっもう眠けはなくなったかね？
ええ
まずはグレートガンバスターと例の三人を回収しましょう……
でっけー
視界に全部入りきらないわ
バシュウン
グレートガンバスターに告ぐ！
本艦に帰投せよ！


あっ いてっ
こっ この
ふざけ やがって
いいかげんに……!!
うっきゃあああっ
ズガガッ
うわ~ すっげ~~~
70kmのくしざしか~~
なに? なに? いったい
エリナわかんな~い
しっ しらない わよ
ひぇ~~



なんてこった!
こんな所に宇宙怪獣がなぜ?
二百年前 宇宙怪獣せん滅作戦のとき退治したのではなかったのか!?
エルトリウム艦長 タシロ軍神
ええ〜い さっきから宇宙怪獣宇宙怪獣と
我はあのような下劣な生物ではないっ
全砲門を前方怪獣に向けて発射
最大戦速で突撃せよっ!!
我は宇宙超獣であっ…
こっこら 話はちゃんと聞けっ うわっ


回頭してくるぞっ
グオオ…
かんちょーっまたワープアウトしてくる物体がっ！
今度のは全長70Ｋｍはあります
なっななじゅきろおおぉ！
ELTREU
うわわわっ
こっ！
この艦はっ！
ドゴゴゴゴ
旧地球帝国旗艦　エルトリウム



宇宙怪獣!!!
我は・・・宇宙超獣ゲゲリウスである
我らの神グレートアトラクターの意志により
きさまら宇宙バイキンを成敗しにきたっ!
ああっ
ドガガガァーン
グワンッ
なんで・・・う・・・宇宙怪獣が
しかもしゃべっている・・・
強いわでかい・・・


ズオオオオオオ
主力艦はすべて無傷です
おおっまっていたぞっ
ドガガァ
なにイっ
爆発したっ!?
ああっこれは!
ズズズ


よし 今だ！
攻撃を開始せよ
バスターマシンは手に入らぬ場合撃破してしまえっ!!
始まったかーっ
突撃艦隊はまだかっ！
砲門開け 防戦だっ
あと3秒でワープアウトしますっ！
来ました後方っ
グオオオオ



さあみんな早く乗ってトライオンに帰るわよ
ドドドドドドド
キョローンキョローン
あれェ〜〜〜？
なにキョロキョロしてるのよ
ゴオオオ
若ハゲ様の姿が見えない……
でもまた会えるわよね
さよーならーシリウス星
かならずまた来るわ〜〜〜
今度はもっとおちついて見物するわね〜〜〜
もちつくわけじゃないわよ〜
だっれが！
ばかまりな
こんな縁起の悪い所二度と来るもんですか—
今度若ハゲ様に会ったら手あみのカツラをプレゼントするわっ
ワーイありまと
はい
タクナ
あっグレートですもどって来ましたよっ


命令に不服従であるのなら軍籍はく奪の上拘禁ということになるぞ
それでも私はマリナさんに攻撃するなどということは……
そうか――
ならばいたしかたあるまい
ちょっとねておれ
ジャリン
うわっ～～
べべべべ
くうきをつかさどるえーてるよわれほにゃららにちからをおかしくだされ
ううっ……
マ…マリナさん…
はいっ⁉
あれっだれか私のこと呼んだ？
だれも呼んでないわよっ
そお？
グレートガンバス
出入口
あいかわらずボケねー


ゴゴゴゴゴゴ
やりましたね マリナさん…
タクナよ 司令部から 念波じゃ
はいっ!?
シリウス防衛軍の 態勢がととのうまで バスターマシンを 足止めせよとの 指令じゃ…
そんなバカな! 我が大地の恩人に 砲火を向けろと 言うのですかっ
できぬと 言うのか…
できません!


みんな—
ゴオオオ
今度は本当に助けに来たよー
今すぐ助けてあげるからね—
あとシリウスの人はどいてね——マリナはあんぽんたんだから
まちがってふみつぶしちゃうかもしれないわよ〜〜〜
ど…どーする?
あんなのにふまれたら痛そうだな
あ…あいつならやりかねないっ!!!


シリウス主力防衛軍よ
グオオオン
我々の法力はたび重なる重力波により通常の半分以下の力しか出せない
よって敵を一カ所に集めて一気に攻撃を行なう
きっ来ましたよ防衛軍がっ！
ええ〜〜〜いあわてるなもうすぐ第一突撃艦隊が来てくれる！
そうですが…来る前に全滅ってゆうのはなさけないですよ
それゃそーだ



トップをねらえ!
NeXT GENERATION
あんたねー なに すましてんのよ…
最近すっかり 縁の下の 力持ちに なってしまった
かなしい
「おや、おでかけですか? マリナちゃん…」
作画
そうま竜也
原作
GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX(協力㈱バンダイ、ビクター、音産㈱)
STAGE・7
マリナの猛特訓!
謎の覆面コーチ現る!!



後悔はしません。
だって、
あなたがいつでも
側にいてくれるんですもの。
天使たちの午後
番外・III
ヒロイン・高円寺 瑠璃を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー・ゲーム。
ジャストがお贈りする美少女ソフトの決定版。
■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)
定価8,800円
JAST Romantic World〈New Library〉
いまやジャストを知らない人はいない、と思いますが、とりあえずいろんなエッチをおまかせ下さい。
コスモスクラブ
天使たちの午後II
デリンジャー
天使たちの午後III
天使たちの午後 番外II
噂のサスペンスAVG。絶賛好評発売中!!
私鉄沿線殺人事件
夜の天使たち
定価8,800円
■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 (普) 5252817
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

FUJITSU

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

人間には、やりたいことが、いっぱいある。だから、マルチメディア。

もっと、いろんな自分に出会いたい。もっと、いろんな可能性にチャレンジしてみたい。どんなにワガママな夢も、よくばりな思いも、かなえられたら。そのために、形、色、動き、音が一体となって、人間とのより深いインタフェースを実現。それが、マルチメディア。FMTOWNSは、あなたを新しい世界につれて行ってくれる。

日曜日は、ミュージック。

MUSIC PRO-TOWNS
FMTOWNSの内蔵音源(PCM8声/FM6声)をフルに活用できる作曲・編曲ツール。
標準価格:19,800円(税別) 提供会社:(有)ミュージカル・プラン

月曜日は、アート。

おっとアニメ君
FMTOWNS上で描いた絵が今、音と同時に動き出す。
標準価格:45,000円(税別) 提供会社:日本マイコン販売(株)

火曜日は、お勉強。

丸暗記英単語(中学1・2・3年生)
簡単に、楽しくラクに丸暗記!パソコンが覚えた単語、苦手単語を自動的にチェック。
標準価格:14,000円(税別) 提供会社:(株)CSK総合研究所

水曜日は、通信。

富士通Habitat
ルーカスフィルム社が開発した、マルチプレーヤーによるロールプレイングゲームの日本版、上陸。
標準価格:6,800円(税別) 提供会社:富士通(株)

木曜日は、ビジネス。

FM-OASYS V1.0
好評を博している専用ワープロ「OASYS」の機能をFMTOWNSで実現。
標準価格:FD版55,000円(税別) HD版58,000円(税別)
提供会社:富士通(株)

金曜日は、クッキング。

おしゃれクッキング
作り方、材料、コツ、カロリーなど豊かな検索バリエーションで、800種以上の料理を網羅。
標準価格:14,800円(税別) 提供会社:(株)ミサワホーム総合研究所

土曜日は、ゲーム。

遥かなるオーガスタ
オーガスタゴルフコースを可能な限り忠実にシミュレート。マスターズの興奮と本物の醍醐味を。
標準価格:12,800円(税別) 提供会社:(株)ティーアンドイーソフト



モデル2Hセット

'90年代はマルチメディア時代

〈フロッピィディスクタイプ〉
- モデル1F 本体標準価格¥318,000(税別)(3.5インチFDD1基、メインメモリ1MB)
- モデル2F 本体標準価格¥378,000(税別)(3.5インチFDD2基、メインメモリ2MB)

※本体には、キーボード、カラーCRT、ソフトウェアは含まれておりません。

〈ハードディスク内蔵タイプ〉
- モデル1H 本体標準価格¥458,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク20MB内蔵、メインメモリ1MB)
- モデル2H 本体標準価格¥548,000(税別)(3.5インチFDD2基、ハードディスク40MB内蔵、メインメモリ2MB)

富士通のパソコン
FMTOWNS


宮沢りえ

本広告に掲載の商品の価格について消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品ならびにそれに関する消耗品等および役務について、消費税が付加されますので、ご承知おき願います。※富士通Habitat 'Based on Lucasfilm Technology'

お問い合わせ電話窓口 〔お問い合わせ時間〕10:00AM~6:00PM 月~土〔祝日を除く〕 FMTOWNSインフォメーションサービス(03)5690-0032
●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

6月号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-221-9851(編集部) ☎03-817-8523(販売部)

凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397706535 雑誌13977—6